

Ryhmäidentiteetin mittaaminen verkkoroolipelissä World of Warcraft

Psykologian pro gradu -tutkielma (51 s + 4 ls)

Ohjaaja: Göte Nyman

Huhtikuu 2008

Miikka Markus Lehtonen

HELSINGIN YLIOPISTO - HELSINGFORS UNIVERSITET - UNIVERSITY OF HELSINKI

Tiedekunta - Fakultet - Faculty Käyttätymistieteellinen tiedekunta		Laitos - Institution - Department Psykologian laitos	
Tekijä - Författare - Author Miikka Markus Lehtonen			
Työn nimi - Arbetets titel - Title Ryhmäidentiteetin mittaaminen verkkoroolipelissä World of Warcraft			
Oppiaine - Läroämne - Subject Psykologia			
Työn laji ja ohjaaja(t) - Arbetets art och handledare - Level and instructor Pro gradu -tutkielma, Göte Nyman		Aika - Datum - Month and year Huhtikuu 2008	Sivumäärä - Sidoantal - Number of pages 51 s. + 4 ls.
<p>Tiivistelmä - Referat - Abstract</p> <p>Tämän tutkimuksen tavoitteena oli tutkia pelaajalle kiltajäsenyydestä syntyviä ryhmäidentiteetin eri ulottuvuuksia verkkoroolipelissä World of Warcraft. Aiemmat tutkimukset osoittavat, että sosiaalinen vuorovaikutus on monille pelaajille tärkeä osa pelaamista. Sosiaaliset identiteetit ovat tärkeä osa ihmisen minäkuva ja koska tietokonevälitteisessä viestinnässä ryhmään liittyvät vihjeet ovat yksilöiden henkilökohtaisia vihjeitä näkyvämpiä, lähestyttiin tässä tutkimuksessa sosiaalista pelaamiskokemusta ryhmäidentiteetin kautta. Tutkimuksessa kehitetään arviointimenetelmä ryhmäidentiteetin mittaamiseen verkkoroolipelissä, tarkastellaan kiltojen ominaisuuksien vaikutusta ryhmäidentiteettiin sekä ryhmäidentiteetin yhteyttä pelaamiskokemukseen ja peliin käytettyyn aikaan.</p> <p>Aineistona oli 1203 kiltaan kuulunutta pelaajaa ja vertailuryhmässä 106 kiltaan kuulumatonta pelaajaa, jotka olivat vastanneet Internetissä tutkimuskyselyyn. Kyselyssä mitattiin ryhmäidentiteetin kokemusta yhdeksällä, pelaamiskokemusta kolmella ja kiltaan liittyviä tekijöitä neljällä skaalalla, sekä lisäksi vastaajan taustatietoja. Ryhmäidentiteetin rakennetta analysoitiin faktorianalyysillä, tyypillistä ryhmäidentiteetin kokemusta ryhmittelyanalyysillä ja kiltojen ominaisuuksien vaikutuksia kovarianssianalyysillä.</p> <p>Tutkimuksessa kehitettiin VERI-mittari, joka mittasi ryhmäidentiteettiä kuudella ulottuvuudella: kokemusta itsestä tyypillisenä ryhmän jäsenenä, kokemuksia ryhmän arvosta muille sekä itselle, ryhmän merkitystä minäkuvassa, minän yhdistä muihin ryhmän jäseniin sekä tietoisuutta ryhmän sisällöstä. Ryhmäidentiteetti oli vahvimmillaan vanhoissa keskikokoissa killoissa, joissa oli selvät säännöt ja joiden tavoitteisiin kuului sosiaalinen vuorovaikutus.</p> <p>Vahvasti kiltaan identifioituneet pelaajat kokivat pelaamiskokemuksensa positiivisemmaksi ja pelasivat World of Warcraftia enemmän kuin kiltaan kuulumattomat tai kiltaan heikosti identifioituneet pelaajat. Pelintekijöiden kannattaa siten kehittää ratkaisuja, jotka tukevat ryhmäidentiteetin kehittymistä, sillä se vaikuttaisi lisäävän pelaajien viihtyvyyttä pelissä. Kokonaisuudessaan tämä tutkimus osoittaa, että ryhmäidentiteetti on verkkoroolipelin killoissa rakenteeltaan samankaltainen kuin perinteisissä ryhmissä. Tällöin myös kiltajäsenyydellä saattaa olla samansuuntaisia positiivisia vaikutuksia yksilön psyykkiseen hyvinvointiin kuin perinteisillä positiivisiksi arvioituilla ryhmäjäsenyyksillä.</p>			
Avainsanat - Nyckelord - Keywords Identiteetti, kokeminen, sosiaalisuus, tietokonepelit, World of Warcraft			
Säilytyspaikka - Förvaringsställe - Where deposited Helsingin yliopiston käyttätymistieteellisen tiedekunnan kirjasto			

Sisällysluettelo

Tiivistelmä

Sisällysluettelo

1. Johdanto	2
1.1. Tietokonepelit	3
1.1.1. Tietokonepelit ja motivaatio	3
1.1.2. Sosiaalisuus tietokonepeleissä	5
1.1.3. Verkkoroolipelit ja World of Warcraft	7
1.2. Virtuaaliset yhteisöt.....	9
1.2.1. Yhteisöt World of Warcraftissa	10
1.3. Ryhmäidentiteetti.....	13
1.3.1. Ryhmäidentiteetti World of Warcraftissa	15
1.4. Tutkimusongelmat.....	16
2. Menetelmät	17
2.1. Koehenkilöt	17
2.2. Arviointimenetelmät.....	17
2.3. Tilastolliset menetelmät	21
3. Tulokset	23
3.1. Ryhmäidentiteetti-mittari	23
3.2. Ryhmäidentiteettiin vaikuttavat kiltamuuttajat	26
3.3. Kiltajäsenyyden, ryhmäidentiteetin ja pelaamiskokemuksen yhteys.....	30
4. Diskussio	32
4.1. Ryhmäidentiteetti-mittarin toimivuus.....	32
4.2. Killan ja pelaajan ominaisuuksien yhteys ryhmäidentiteettiin	36
4.3. Ryhmäidentiteetti osana pelaamiskokemusta.....	39
4.4. Lopuksi	41
Lähteet:	44
Liite 1. Koehenkilöiden taustamuuttajat.....	52
Liitteet 2.a. ja 2.b. Ryhmittelyanalyysit	53
Liite 3. VERI-mittarin osiot.....	54
Liitteet 4.a. ja 4.b. Parivertailut	55

1. Johdanto

Länsimaissa tietokonepelit ovat merkittävä viihdemuoto, joka hallitsee yhä suurempaa osaa ihmisten vapaa-ajasta. Tutkimusten perusteella sosiaalinen vuorovaikutus on monille pelaajille yksi keskeisimpiä syitä pelata (Griffiths, Davies, & Chappell, 2004; Sherry, Lucas, Greenberg, & Lachlan, 2006). Tietokonepeleissä sosiaalisen kanssakäymisen muoto vaihtelee pelistä ja pelilaitteesta riippuen. Monia pelejä pelataan yhdessä muiden kanssa niin, että pelaajat ovat fyysisesti läsnä samassa tilassa. Toisissa peleissä pelaajat ovat toisiinsa yhteydessä vain tietokoneen välittämien viestintäkanavien kautta. Tämä tutkimus sijoittuu Internetissä pelattavaan verkkoroolipeliin World of Warcraft (WoW), jossa sosiaalinen vuorovaikutus tapahtuu tietokoneen välityksellä. Tutkimuskohteena oleva ryhmäidentiteetti muodostuu pelin sosiaalisissa yhteisöissä eli killoissa, joiden sisällä merkittävä osa pelin sosiaalisesta kokemuksesta ja ihmissuhteiden muodostumisesta tapahtuu (ks. esim. Ducheneaut, Yee, Nickell, & Moore, 2006; Jakobsson & Taylor, 2003; Seay, Jerome, Lee, & Kraut, 2004).

WoW tarjoaa killoille valmiin rakenteen, mutta ne muodostuvat aidoksi yhteisöiksi vasta jäsenten välisistä sosiaalisista suhteista (Utz, 2003). Nämä suhteet solmitaan tietokoneen välityksellä, mikä eroaa kasvokkain käytävästä viestinnästä mm. siinä, että osapuolten ryhmäjäsenyyteen viittaavat vihjeet ovat yksilöllisiä piirteitä näkyvämpiä ja helpommin viestittävässä (Lea & Spears, 1995). Pelaajille kiltajäsenyys voi olla tärkeä, sillä ihmisillä on taipumus hakeutua myönteisiin, itsetuntoa vahvistaviin ryhmiin (Tajfel & Turner, 1986). Näistä jäsenyyksistä seuraavat ryhmäidentiteetit voivat olla merkittävä osa ihmisen minäkuva (Deaux, Reid, Mizrahi, & Ethier, 1995). Tämän tutkimuksen tavoitteena on kehittää arviointimenetelmä, jolla voidaan tutkia pelaajalle kiltajäsenyydestä syntyvän ryhmäidentiteetin merkitystä ja rakennetta sekä sen yhteyttä positiiviseen pelaamiskokemukseen. Verkkoympäristössä toimivien arviointimenetelmien kehittäminen on tärkeää, sillä virtuaalimaailmat kuten WoW tarjoavat helposti muunneltavan ja luonnollisen ympäristön kokeelliselle tutkimukselle (ks. esim. Giles, 2007). Menetelmä ryhmäidentiteetin arvioimiseksi voi osoittautua hyödylliseksi työkaluksi myös pelintekijöille, jotka haluavat kehittää sosiaalista pelaamiskokemusta.

Verkkopeleissä syntyvät ryhmäidentiteetit voivat olla yksilölle hyvin tärkeitä ja tällaisten pelaamiseen liittyvien sosiaalisten ilmiöiden ymmärtämisellä voi olla myös kliinistä arvoa.

1.1. Tietokonepelit

Termillä tietokonepeli viitataan tässä kaikkiin tietokoneohjelmana toteutettuihin peleihin riippumatta siitä, pelataanko niitä tietokoneilla tai pelikonsoleilla. Peleistä puhuttaessa tarkoitetaan ensisijaisesti viihdekäyttöön suunniteltuja tietokonepelejä ja pelaajasta puhuttaessa henkilöä, jolle pelaaminen on viihdemuoto. Tutkimusalueen ulkopuolelle on näin ollen päätetty rajata esimerkiksi opetukselliset pelit ja uhkapelit. Tietokonepelit eivät ole uusi ilmiö, sillä ne syntyivät tieteellisen tutkimuksen ohessa jo 1950-luvulla. Kodeissa ne yleistyivät 1980-luvulla mikrotietokoneiden ja pelikonsolien tullessa markkinoille (Kent, 2001). Nykyään tietokonepelit ovat merkittävä ja kasvava viihdemuoto etenkin länsimaissa ja Aasiassa: Yhdysvalloissa pelimarkkinoiden arvo oli vuonna 2007 18.8 miljardia dollaria (NPD Group, 2008) ja Suomessa 80.8 miljoonaa euroa (FIGMA, 2008).

1.1.1. Tietokonepelit ja motivaatio

Lisääntynyttä ymmärrystä pelaamiseen liittyvistä motiiveista voidaan hyödyntää ensisijaisesti pelien suunnittelussa, mutta myös kliinisessä työssä peliriippuvuuden hoidossa. Motiivien on perinteisesti nähty perustuvan pohjimmiltaan ihmisen synnynnäisiin vietteihin (Freud, 1920/1975) tai fysiologisiin tarpeisiin (Maslow, 1954). Pelaamisessa näitä mielekkäämpiä ovat psykologiset motiivit, joita voidaan jakaa ulkoisiin, kuten rahaan tai arvosanoihin, sekä sisäisiin, joissa palkinto tulee toiminnasta itsestään (Deci & Ryan, 1985). Ulkoiset motiivit ovat vahvasti mukana uhkapeleissä, mutta myös viihdekäyttöön suunnitelluissa peleissä pelaajan maine ja kuuluisuus voivat toimia pelaamisen motiivina. Tässä tutkimuksessa keskitytään sisäisiin motiiveihin, sillä niiden on oletettu olevan ulkoisia keskeisempiä viihdepelaamisessa (Malone & Lepper, 1987).

Viihdekäytössä pelaaminen on vapaaehtoista, se vaatii pelaajan aktiivista osallistumista sekä aikaa ja monesti myös rahaa. Peleihin liittyy tekijöitä, jotka eivät kannusta pelaamiseen vaan ajavat siitä poispäin. Pelaajalla on odotuksia siitä, mitä pelaaminen voisi hänelle tarjota sekä näiden perusteella syntynyt motivaatio pelata. Itsemääräämisteorian mukaan aktiivisen yksilön valinnanvaraista toimintaa ohjaavat motiivit tuntee itsensä autonomiseksi ja päteväksi toimijaksi (Deci & Ryan, 1985). Saman teorian kolmas päämotiivi on *yhteenkuuluvuus muiden kanssa*, joka toteutuessaan kohottaa motivaatiota ja hyvinvointia (La Guardia, Ryan, Couchman, & Deci, 2000). On havaittu, että pelaajat, jotka kokevat toimivansa omasta tahdostaan ja hallitsevansa pelin, nauttivat pelaamisesta enemmän ja kokevat voivansa paremmin sekä olevansa voimakkaammin mukana pelin tapahtumissa (Ryan, Rigby, & Przybylski, 2006).

Autonomia ja kompetenssi voidaan nähdä laajempina psykologisina motivaatiotekijöinä, joita täydentävät erityisesti pelaamiseen liittyvät motiivit. Pelaamiskäyttäytymisen perusteella on esitetty arvioita siitä, minkälaiset tekijät motivoivat ihmisiä pelaamaan. Eräissä ensimmäisistä tutkimuksista (Bartle, 1996) esitettiin neljä verkkopelaamiseen kuuluvaa motiivia: pelitavoitteiden saavuttaminen, pelimaailman tutkiminen, rauhanomainen sosiaalinen vuorovaikutus ja muiden pelaajien dominointi. Myöhemmässä laajassa empiirisessä tutkimuksessa (Yee, 2006b) löydettiin moninpelien pelaajilta kolme samankaltaista päämotiivia: *suoriutuminen*, *sosiaalinen vuorovaikutus* sekä *uppoutuminen pelimaailmaan*, johon liittyi myös roolipelaaminen ja pako oikeasta elämästä. Nämä kolme motiivia löytyvät myös Lazzaron (2004) mallista, johon kuuluu neljäntenä pelaajan motiivi kokea sisäisten tilojen muutoksia, toisin sanoen tunteiden heräämistä. Pelaajan motiiveista riippuen erilaiset asiat saavat pelaamisen tuntumaan viihdyttävältä. Onnistunut peli tuottaa näitä kokemuksia erilaisille pelaajille (Bartle, 2004). Tässä tutkimuksessa tullaan keskittymään sosiaaliseen vuorovaikutukseen tietokonepelissä, sillä se on mukana kaikissa pelaamisen motiiveja selittävissä malleissa ja monet pelaajat pitävät sitä keskeisenä osana pelaamista.

1.1.2. Sosiaalisuus tietokonepeleissä

Vuorovaikutus toisen ihmisen kanssa on aina ollut osa tietokonepelejä. Varhaisissa tietokonepeleissä pelaaminen tapahtui samassa tilassa, mikä on yhä yleinen pelimuoto. Vuorovaikutus tapahtuu tällöin pelitapahtumien kautta sekä välittömästi pelaajalta toiselle puheena, kehonkielenä tai fyysisenä palautteena. Tietoverkkojen kehityksen ja yleistymisen myötä sosiaalinen vuorovaikutus etäisyyksien yli on tullut mahdolliseksi, mikä on synnyttänyt uudentyyppisiä verkkopelejä. Niihin osallistuu tyypillisesti yhtä aikaa suuri joukko ihmisiä, jotka usein muodostavat monikansallisen sosiaalisen ympäristön. Globalisoituissa yhteiskunnissa tietokonevälitteinen sosiaalisuus yleistyy ja saa samalla uusia muotoja, joista tiedetään vielä melko vähän. Näitä uusia muotoja voidaan tutkia luonnollisessa ympäristössä verkkopeleissä, mutta ilmiöiden tavoittamisen kannalta on tärkeää kehittää todellisessa ympäristössä empiirisesti testattuja arviointimenetelmiä.

Verkkopeleissä sosiaalisuuden täytyy välittyä pelimedian kautta. Ihmisen havaintoa siitä, että hän on vuorovaikutuksessa elollisen ja älyllisen toimijan kanssa median välityksellä, on kuvattu termillä sosiaalinen läsnäolo (*engl.* social presence) (Lombard & Ditton, 1997). Virtuaaliympäristössä toimiessaan pelaaja ei voi olla täysin varma siitä, että muita pelihahmoja ohjaavat ihmiset. Peleissä luonnollisen sosiaalisen vuorovaikutuksen edellytyksenä on, että toiset pelaajat koetaan aidosti läsnä oleviksi ihmisiksi (Ducheneaut & Moore, 2004). Itsemääräämisteoria esittää, että ihmistä motivoi tunne yhteenkuuluvuudesta. Tämän on havaittu verkkopeleissä olevan positiivisesti yhteydessä pelinautintoon ja pelaamiseen määrään (Ryan ym., 2006). Tämä herättää kysymyksiä siitä, millä tavoin yhteenkuuluvuus syntyy verkkopelien tarjoamien vuorovaikutusmuotojen kautta ja millaisia sosiaalisia kokemuksia se pelaajassa herättää.

Sosiaalisen vuorovaikutuksen yksi muoto on toiminta pelimaailmassa. Monissa peleissä se muistuttaa kasvatusten käytävää vuorovaikutusta ja on riippuvainen niistä käsityksistä, joita pelaajilla on pelin ulkopuolisen maailman vuorovaikutustilanteesta (Moore, Gathman, Ducheneaut, & Nickell, 2007). Ihmismäiset pelihahmot eli avatarit toimivat pelaajien representaatioina pelimaailmassa ja niiden liikkeet, eleet ja ulkoasu välittävät

sosiaalisuutta (Ducheneaut & Moore, 2004). Käyttäytymistä ohjaavat normit noudattavat virtuaalimaailmassa useilta osin perinteisen maailman sääntöjä. Mieshahmot pysyttelevät naishahmoihin verrattuna kauempana toisistaan, pitävät katsekontaktin lyhyemmän aikaa ja kompensoivat liian läheistä etäisyyttä katsomalla pois päin (Yee, Bailenson, Urbanek, Chang, & Merget, 2007). Passiivisesti sivustaseuraava avatar toimii yleisönä ja luo näin tunnetta sosiaalisesta läsnäolosta (Chen & Duh, 2007). Pelihahmon animaatioilla voidaan viestiä mitä pelaaja on parhaillaan tekemässä ja näin lisätä muiden pelaajien tietoisuutta tilanteesta (Moore ym., 2007). Virtuaalimaailmassa vuorovaikutus on pohjimmiltaan normaalia ihmisten välistä kanssakäymistä, jossa vain media on erilainen. Yhtenä virtuaalimaailmojen tutkimuksen tavoitteena on selvittää, mitkä perinteisen vuorovaikutuksen elementit säilyvät ja mitkä muuttuvat kun ihmiset siirtyvät tietokonevälitteiseen ympäristöön.

Monissa peleissä on avatarien lisäksi tarjolla kielellinen tapa kommunikoida tekstipohjaisella keskustelukanavalla tai ääniyhteydellä. Kielelliset kanavat toimivat paitsi välittöminä toimintaa helpottavina kommunikaatiovälineinä, myös luovat kuvaa muiden pelaajien kansoittamasta pelimaailmasta ja vahvistavat näin sosiaalisen läsnäolon tunnetta (Ducheneaut ym., 2006). Tekstipohjainen käyttöliittymä on ääneen perustuvaa hitaampi ja sen vuoksi vähemmän suosittu viestintäkanava pelaajatiimin yhteistyötä edellyttävissä nopeatempoisissa verkkopeleissä. Ääniyhteyden on tutkimuksissa havaittu paitsi ehkäisevän tekstipohjaiseen viestintään liittyviä ongelmia, kuten hitautta ja emotioiden viestimisen vaikeutta, myös lisäävän luottamusta ja kiintymystä pelaajien välillä (Williams, Caplan, & Xiong, 2007).

Vuorovaikutus tietokonepeleissä on tavoitteiltaan monesti kilvoittelua muita pelaajia tai tietokonetta vastaan, joko yksin tai yhteistyössä toisten pelaajien kanssa. Pelin tarjoamat haasteet ja niiden voittaminen ovat keskeinen osa pelien viehätystä (Ryan ym., 2006). Toisten pelaajien voittaminen ja sosiaalisessa hierarkiassa yleneminen voivat olla palkitsevia kokemuksia (Sherry ym., 2006). Omaa kompetenssia tuodaan esiin myös

kielellisesti: pelaajat pyytämättä neuvovat muita, korostavat omaa pelitietämystään ja kerskailevat saavutuksillaan (Chen & Duh, 2007). Omia saavutuksia ja suoriutumista voidaan viestiä muille myös pelihahmon statussymboleilla (Ducheneaut ym., 2006).

Sosiaaliseen vuorovaikutukseen verkkopeleissä ei aina kuulu yhteistyö tai kilpailu hyvässä hengessä. Pelaajat saattavat täyttää keskustelukanavan turhilla viesteillä tai toistuvasti tappaa heikompia pelihahmoja ja näin häiritä huomattavasti muiden pelaamista (Nardi & Harris, 2006). Häirikköpelaajia tutkineet Foo ja Koivisto (2004) havaitsivat häiritsemismotiivien olevan samankaltaisia kuin perinteisessä kiusaamisessa, mutta niihin liittyi myös samoja tekijöitä kuin muiden pelaajien pelaamismotiiveihin. Monissa peleissä onkin tarjolla yhteisöjä, joiden jäsenenä pelaaja voi vähentää kohtaamaansa häiriköintiä kun pelikavereiksi valikoituu vain hyviksi tiimipelaajiksi havaittuja henkilöitä. Tällaiset yhteisöt tarjoavat otollisen tutkimusympäristön lähestyä sosiaalista kokemusta verkkoroolipelissä, jossa ne ovat tärkeä osa pelaajien sosiaalista vuorovaikutusta.

1.1.3. Verkkoroolipelit ja World of Warcraft

Sosiaalinen vuorovaikutus on keskeisesti esillä moninpelattavissa verkkoroolipeleissä, joilla on arvioitu olevan maailmanlaajuisesti yhteensä lähes 16 miljoonaa pelaajaa (Woodcock, 2008b). Verkkoroolipelit (*engl.* Massively Multiplayer Online Roleplaying Game tai MMORPG) ovat tietokonepelien alatyyppejä, jonka juuret ovat 1970–80 -luvulla syntyneissä tekstipohjaisissa verkkopeleissä. Peleissä ohjataan pelihahmoa virtuaalimaailmassa, jossa samaan aikaan seikkailee laajimmillaan tuhansia muitakin pelaajia. Pelimaailmat ovat yksinpeleistä poiketen säilyviä ja peli jatkuu vaikka pelaaja poistuisi pelistä. Tavoitteena on usein pelimaailman tutkiminen ja pelihahmon kehittäminen erilaisia tehtäviä suorittamalla, mutta monille pelaajille sosiaalinen vuorovaikutus on pelien kantava voima (Griffiths, Davies, & Chappell, 2003).

Verkkoroolipeleissä vietetään huomattavan osa vapaa-ajasta, sillä niitä pelataan keskimäärin 23 tuntia viikossa (Yee, 2006c). Ne voivat olla pelaajille merkittäviä sosiaalisia ympäristöjä, joiden yksilövaikutuksia on tärkeä oppia tuntemaan paremmin. Näissä peleissä sosiaaliseen kanssakäymiseen johdatetaan tehtävillä, jotka edellyttävät yhteistyötä (Nardi & Harris, 2006). Osa verkkoroolipeleistä rakentuu pelaajien pyörittämän talouden varaan siten, että pelaaminen sijoittuu resurssien keräämisen ja kaupankäynnin ympärille ja kannustaa näin pelaajia monipuolisiin sosiaalisiin vuorovaikutustilanteisiin (Yee, 2006c). Keskeiset paikat on suunniteltu keräämään pelaajia yhteen joukkoliikenteen tai kaupankäynnin ympärille (Ducheneaut & Moore, 2004). Verkkoroolipeleissä pelaaminen tapahtuu usein ryhmissä, jotka ovat pelaajille tärkeitä. Griffithsin ym. tutkimuksessa (2003) vastaajista yli puolet pelasi voidakseen toimia ryhmässä ja noin kolmasosa toimi ryhmässä voidakseen pelata. Pelaaminen on ryhmätoimintaa, jolloin pelaamiseen liittyvistä kokemuksista tulee luonteeltaan sosiaalisia ja ne syntyvät jaetusti yhdessä muiden pelaajien kanssa (Jakobsson & Taylor, 2003).

World of Warcraft (WoW) on länsimaiden suosituin verkkoroolipeli (Woodcock, 2008a), jolla on yli 10 miljoonaa kuukausittaista tilaajaa Aasiassa (5.5 milj.), Pohjois-Amerikassa (2.5 milj.) ja Euroopassa (2 milj.) (Blizzard Entertainment, 2008b). WoW on ollut markkinoilla syksystä 2004 (Blizzard Entertainment, 2008a), joten pelaajien muodostamilla ryhmillä on ollut aikaa kehittyä. Näistä syistä se tarjoaa mielekkään ympäristön tutkia monikansallisten ja pitkäikäisten ryhmien tuottamaa kokemusta sosiaalisuudesta. Viestintä on WoWissa mahdollista sekä pelihahmojen eleillä että kielellisesti keskustelukanavalla ja ääniyhteydellä. Pelihahmojen epäsymmetriset vahvuudet ja heikkoudet ohjaavat pelaajia toimimaan yhteistyössä, joka tapahtuu väliaikaisissa, tehtäväorientoituneissa ryhmissä tai vakaisissa, pitkäikäisissä ryhmissä eli killoissa (Nardi & Harris, 2006). Killat on suunniteltu tukemaan pelitavoitteiden saavuttamista, mutta ne toimivat myös sosiaalisina ympäristöinä ihmissuhteiden muodostumiselle (Seay ym., 2004). Sosiaalista pelaamiskokemusta on mielekästä tarkastella killoissa, koska sosiaalinen pelaaminen sijoittuu usein niihin (Ducheneaut ym., 2006). Pelaamiskokemuksella tarkoitetaan tässä pelaamisesta yksilölle syntyviä moniulotteisia kognitiivisia, sosiaalisia ja affektiivisiä kokemuksia (Takatalo, Häkkinen,

Kaistinen, & Nyman, 2007), joista tässä tutkimuksessa keskitytään sosiaalisuuden ohessa vain muutamiin.

1.2. Virtuaaliset yhteisöt

Ihmiset voivat tuntea yhteenkuuluvuutta muiden kanssa yhteisöissä, jotka on keskeinen osa ihmisen sosiaalisuutta ja yhteiskunnan peruspilareita (Cooley, 1983). Yhteisöllä tarkoitetaan tässä ihmisryhmää, jonka jäseniä yhdistävät yhteiset sosiaaliset siteet kuten asuinpaikka, työpaikka tai yhteinen päämäärä (Heller, 1989). Internet on tarjonnut mahdollisuuden muodostaa yhteisöjä yli maantieteellisten rajojen. Virtuaaliseksi kutsutaan tässä sellaista yhteisöä, jossa vuorovaikutus jäsenten välillä tapahtuu ensisijaisesti median välityksellä. Tietokonevälitteistä viestintää käyttäviä virtuaalisia yhteisöjä kutsutaan tässä verkkoyhteisöiksi erotuksena muuta mediaa, kuten kirjettä tai puhelinta, käyttävistä virtuaalisista yhteisöistä. Verkkoyhteisöt ovat usein rakentuneet jonkin yhteisen mielenkiinnon kohteen tai toiminnan ympärille, mutta yhteisöllisyyden tunteen kehittymisen edellytyksenä ovat jäsenten väliset sosiaaliset suhteet (Fernback & Thompson, 1995). Yhteisöä ei voida määritellä vain ulkoapäin, vaan keskeisellä sijalla ovat jäsenten kokemukset yhteisöllisyydestä. Koh ja Kim (2004) määrittävät tämän tunteen syntyvän kun yksilö kokee kuuluvansa verkkoyhteisöön, voivansa vaikuttaa muihin jäseniin ja uppoutuvansa tilanteeseen toimiessaan verkkoyhteisössä.

Verkkoyhteisö eroaa perinteisistä yhteisöistä ennen kaikkea viestintätavoissaan, mikä on samalla niiden suurin haaste. Tietokonevälitteisestä viestinnästä puuttuu usein sanattomat vihjeet ja siinä siirtyy samassa ajassa vähemmän informaatiota kuin kasvotusten tapahtuvassa viestinnässä (Kiesler, Siegel, & McGuire, 1988). Median rajoittuneisuudesta kertoo se, että tunteet sosiaalisesta läsnäolosta ja yhteisöllisyydestä vahvistuvat kun verkkoyhteisön jäsenet tapaavat kasvotusten (Koh & Kim, 2004). Puhtaasti virtuaalisissa yhteisöissä voi silti kehittyä syviä ihmisten välisiä ystävyys-suhteita (Baym, 1995), vaikka verkkoyhteisöt eivät ole yhtä vakaita kuin perinteiset yhteisöt

(Driskell & Lyon, 2002). Esimerkiksi sanattomien vihjeiden puuttumista verkkoyhteisöjen jäsenet kompensoivat ilmaisemalla niitä kielellisesti (Walther, 1992). Informaatio kuitenkin välittyy tietokonevälitteisessä viestinnässä hitaammin ja ystävyysuhteiden muodostuminen verkkoyhteisöissä vaatii enemmän aikaa (Utz, 2003).

Verkkoyhteisön jäsenet voivat tyypillisesti olla anonyymeja ja heillä on siten mahdollisuus jättää taakseen verkon ulkopuolisen maailman luokittelut kuten etnisyys, ikä ja sukupuoli. Sosiaalisen identiteetin mallissa epäyksilöllistymisen vaikutuksista (*engl.* Social Identity Model of Deindividuation Effects, tai SIDE) esitetään, että anonymiteetti vähentää jäseniä yksilöivien vihjeiden kommunikointia ja ryhmäjäsenyyttä koskevat vihjeet tulevat näkyvämmiksi, jolloin yksilö havaitsee sekä itsensä että muut ennen kaikkea ryhmänjäsenenä (Lea, Spears, & de Groot, 2001). Verkossa esillä on yksilön henkilökohtaisen identiteetin sijaan jaettu ryhmäidentiteetti, sillä virtuaalisissa yhteisöissä toisista ihmisistä on usein vähemmän henkilökohtaista informaatiota saatavilla (Postmes & Spears, 2002). Yksilöiden välisten vihjeiden ei tarvitse verkkoyhteisössä tulla täysin välitetyksi vaan riittää, että muodostetaan helpommin viestittävässä oleva jaettu ryhmäjäsenyys luomaan tunnetta ryhmään kuulumisesta ja muiden ihmisten sosiaalisesta läsnäolosta (Rogers & Lea, 2005).

1.2.1. Yhteisöt World of Warcraftissa

WoWissa yhteisöllisyys syntyy pelaajien muodostamissa killoissa, joihin kuuluu arviolta 90 % pitkään pelatuista pelihahmoista (Ducheneaut ym., 2006). Killat ovat parhaimmillaan pitkäikäisiä ja vakaita yhteisöjä, joiden sisällä tärkeät ihmissuhteet ja kokemus sosiaalisuudesta kehittyvät (Seay ym., 2004). Kilta on rakenteena formaali ja vaikei kiltaan kuuluminen ole pakollista, on se varsinkin pelin myöhäisemmässä vaiheessa yleistä, koska se mahdollistaa pelaajan suoriutumista tukevien resurssien, tietojen ja taitojen jakamisen (M. Chen, 2005). Vaikka yleisin syy hakeutua killan jäseneksi on

pelitavoitteiden suorittaminen, pelaajat myös arvostavat tuttua ja luotettavaa peliseuraa sekä tunnetta siitä, että he ovat osa jotain sosiaalista kokonaisuutta (Williams ym., 2006).

Ducheneautin ym. (2006) havaitsemisissa killoissa oli keskimäärin 16.8 jäsentä ja 90 % killoista oli alle 36 jäsentä. Allen (2004) esittää peliyhteisölle optimaaliseksi kooksi 45–50 jäsentä, mikä perustuu eri verkkoroolipeleissä tehtyihin havaintoihin. Jos Ducheneautin ym. (2006) havainnot pitävät paikkansa, monet WoWWin killoista ovat optimaalista pienempiä. WoWissa pienet killat ovat usein rakentuneet oikeasta elämästä tuttujen ihmisten ympärille ja ne ovat keskittyneet sosiaaliseen kanssakäymiseen, kun suuret killat ovat usein rakenteeltaan järjestäytyneempiä ja keskittyneempiä pelitavoitteiden suorittamiseen (Williams ym., 2006). Suurimmilla killoilla on usein muodollinen organisaattiorakenne, selkeä jäsenhierarkia ja säännöt (Williams ym., 2006). Saman Williamsin ym. tutkimuksen mukaan tällaiset killat suoriutuvat tehtävistä paremmin ja niiden jäsenet ovat tyytyväisempiä ja pitävät pelaamiskokemustaan sosiaalisempana. Killan koko ja sääntöjen muodollisuus ovat tekijöitä, joihin peli-suunnittelijat ja kiltojen perustajat voivat vaikuttaa, joten koon ja sääntöjen vaikutusta sosiaaliseen pelaamiskokemukseen on syytä tutkia syvällisemmin.

Ducheneautin ym. (2006) tutkimuksessa havaituista killoista oli kuukautta myöhemmin kadonnut 21 %, mikä saattaa viitata kiltojen vaikeaan hallinnointiin ja jäsenten matalaan sitoutumiseen ryhmään. Tähän viittaa myös kiltajäsenten korkea vaihtuvuus, jonka on havaittu olevan killan koosta riippumatta keskimäärin noin 25 % jäsenistöstä kuukaudessa (Ducheneaut, Yee, Nickell, & Moore, 2007). Yleisiä syitä vaihtaa kiltaa ovat esimerkiksi ristiriidat tavoitteissa, etäiseksi koettu sosiaalisuus ja huono johtajuus (Williams ym., 2006). Vaihtuvuudella saattaa olla negatiivinen vaikutus sosiaaliseen pelaamiskokemukseen, kun ihmissuhteet eivät pääse syventymään ajan kanssa. Ajan myötä vaihtuvuus kuitenkin pienenee; pitkäikäisissä killoissa jäsenet vaihtavat kiltaa harvemmin, millä on arveltu olevan positiivinen vaikutus killan kehitykseen (Ducheneaut ym., 2007). Killan iällä saattaa olla yhteys myös sosiaalisuuden kokemiseen, sillä vanhemmissa killoissa on ollut aikaa kehittää ryhmän sisälle sosiaalisuutta tukevia käytäntöjä ja verkostoja. Tätä ei kuitenkaan ole juuri tutkittu.

WoWin kiltoja voidaan luokitella niiden ensisijaisten tavoitteiden mukaan sosiaalisiksi killoiksi, raid-killoiksi¹, PvP-killoiksi (pelaaja vastaan pelaaja) tai roolipeli-killoiksi (Williams ym., 2006). Näitä luokituksia käyttävät Williamsin ym. (2006) mukaan myös pelaajat itse, tosin usein killat ovat monen kiltatyypin yhdistelmiä. Sosiaaliin kiltoihin kuuluu 60 % pelaajista ja niissä sosiaalinen vuorovaikutus on etusijalla (Williams ym., 2006). Ne ovat usein syntyneet laajentamaan WoW:n ulkopuolisen maailman ihmissuhteita (Williams ym., 2006) ja pelaajat pelaavat yhdessä pitääkseen yllä näitä ystävyysyksiä (Nardi & Harris, 2006). Williamsin ym. (2006) haastattelemista pelaajista 35 % kuului raid-kiltoihin, joiden päätavoite on tiimityöskentelyä vaativien raidien suorittaminen. Kolmas Williamsin ym. (2006) esittelemä kiltatyyppi on PvP-kilta, jonka päätavoitteita ovat taistelut muita pelaajatiimejä vastaan. Samassa tutkimuksessa luokitellaan neljänneksi kiltatyyppi roolipeli-killat, joiden jäsenet roolipelaavat pelihahmojaan. Kilttojen tavoitteet ovat yhteydessä killan elinikään ja kehitykseen. PvP-killoissa suoriutumismotiivit ovat yleisiä, roolipelaajat arvostavat ryhmän korkeammalle ja raidaamisen on havaittu ennustavan killan selviytymistä (Ducheneaut ym., 2007). Killan tavoitteilla on siis yhteys killan elinvoimaisuuteen, mutta tavoitteiden yhteyttä sosiaalisuuden kokemiseen ei ole tutkittu.

Sosiaalisuus sijoittuu killoissa niiden omille keskustelukanaville. Niillä käydään suuri osa peliin sekä pelin ulkopuolisiin asioihin liittyvästä keskustelusta, jonka kautta pelaajille muodostuu käsityksiä jäsenten muustakin elämästä (Nardi & Harris, 2006). Williamsin ym. (2006) haastattelemista pelaajista 70 % keskusteli säännöllisesti oikean elämän henkilökohtaisista asioistaan. Saman tutkimuksen mukaan killoissa syntyvät ihmissuhteet vaihtelevat satunnaisista tuttavuuksista syviin ihmissuhteisiin. Etenkin jälkimmäisten kehittymistä ja emotionaalisen tuen viestittämistä saattavat heikentää anonyymiteetti ja tekstipohjaisen keskustelukanavan rajoitukset. Pelaajista reilu kolmannes käyttää kilttaa lähinnä vapaa-ajan yhteisönä ilman syviä ihmissuhteita, kolmannes pelaajista vahvistaa pelin kautta oikean elämän ihmissuhteita, neljännes pitää muita kiltatovereita lähinnä pelin kannalta hyödyllisinä ja loput n. 5 % käyttää kilttaa uusien, pelin ulkopuolelle

¹ Englannin kielen sana *raid* on suomennettavissa mm. ryöstöretkeksi, mutta suomalaisetkin pelaajat puhuvat yleensä raideista tai raidauksesta. Raidit ovat WoW:n laajoja, noin 2-8 tuntia kestäviä tehtäviä (Williams ym., 2006), joiden suorittamiseen tarvitaan 25 tai 40 pelaajan ryhmä.

jatkuvien ihmissuhteiden solmimiseen (Williams ym., 2006). Yksilöiden välisten ihmissuhteiden lisäksi kokemusta sosiaalisuudesta tuottaa kiltaan identifioituminen.

1.3. Ryhmäidentiteetti

Sosiaalisen identiteetin teorian mukaan sosiaaliset identiteetit syntyvät yksilön luokittellessa itsensä ryhmän jäseneksi ja ne ovat tärkeä osa ihmisen minäkäsitystä (Tajfel, 1978). Pelkkä ryhmään kuuluminen ei riitä, vaan yksilön on myös hyväksyttävä kyseinen ryhmäjäsenyys itseään määrittäväksi (Nario-Redmond, Biernat, Eidelman, & Palenske, 2004). Ihmisille on tyypillistä hakeutua sellaisten positiivisiksi koettujen ryhmien jäseniksi, joista saatavat sosiaaliset identiteetit kohottavat yksilön itsetuntoa (Tajfel & Turner, 1986). Verkkoroolipeleissä ryhmäjäsenyydet ovat vapaaehtoisia ja helposti vaihdettavissa, joten pelaajien voisi olettaa hakeutuvan positiivisia kokemuksia tuottavaan ryhmään. Tässä tutkimuksessa sosiaaliseen identiteettiin viitataan termillä ryhmäidentiteetti, jota käytetään psykologisena käsitteenä viittaamaan yksilön subjektiiviseen kokemukseen itsestään ryhmän jäsenenä. Selvyden vuoksi puhutaan ryhmäidentiteetistä kiltajäsenyyden seurauksena, erotuksena laajemmista ja pysyvämmistä sosiaalisista identiteeteistä kuten etnisyydestä tai sukupuolesta. Kiltaan perustuva identiteetti saattaa hyvin olla osa laajempaa WoW-pelaajan tai tietokonepelaajan identiteettiä.

Ryhmäidentiteetin on esitetty olevan moniulotteinen käsite, johon ei liity vain minän luokittelu ryhmänjäseneksi vaan myös ryhmään liitetyt kognitiiviset uskomukset, arvot ja affektiiviset merkitykset sekä ryhmään liittyvä käyttäytyminen (Ashmore, Deaux, & McLaughlin-Volpe, 2004). Katsauksessaan ryhmäidentiteetin tutkimuksista he esittävät ryhmäidentiteetin koostuvan yhdeksästä ulottuvuudesta: minän luokittelu, julkinen ja yksityinen arviointi, merkitys, minän ja ryhmän yhdistyminen, tunne riippuvuussuhteesta, sosiaalinen juurtuminen, behavioraalinen osallistuminen sekä tietoisuus ryhmän sisällöstä.

Minän luokittelu ryhmänjäseneksi on itsekategorisoinnin teorian (*engl.* Self-Categorization Theory) mukaan automatisoitunut kognitiivinen prosessi, joka seuraa ihmisen luonnollisesta taipumuksesta luokitella sosiaalisia ärsykeitä kategorioihin niiden samankaltaisuuksien tai eroavaisuuksien mukaan (Turner, Hogg, Oakes, Reicher, & Wetherell, 1987). Jo pelkästä minän luokittelusta ryhmänjäseneksi voi seurata muita kognitiivisia prosesseja, kuten sisäryhmän suosiminen, uskollisuus ryhmää kohtaan ja ryhmän normien omaksuminen (Ashmore ym., 2004). Arvioinnilla viitataan yksilön omaan ryhmäänsä liittämien arvojen positiivisuuteen tai negatiivisuuteen; julkisella arvioinnilla tarkoitetaan sitä, miten yksilö uskoo muiden arvottavan hänen ryhmäänsä ja yksityisellä yksilön omaa arviota ryhmästään (Ashmore ym., 2004). Merkitys viittaa siihen, kuinka tärkeä ryhmäjäsenyys on yksilölle ja kuinka keskeisesti se määrittää yksilön minäkuvaa (Ashmore ym., 2004).

Kiintymyksen ja tunteen ryhmään kuulumisesta on tutkimusten perusteella esitetty olevan erillinen affektiivinen ulottuvuus kognitiivisen kategorisoinnin, arvioinnin ja merkityksen rinnalla (Karasawa, 1991). Kiintymykseen kuuluu yksilön kokemus ryhmän yhdistymisestä osaksi yksilön minuutta kognitiivisella ja affektiivisella tasolla (Ashmore ym., 2004). Toinen ryhmää kohtaa tunnetun kiintymyksen osa on tunne riippuvuussuhteesta, joka viittaa tunteeseen yksilön ja ryhmän kohtaloiden kietoutumisesta toisiinsa (Gurin & Townsend, 1986). Kiintymystä näkyvämpi ryhmäidentiteetin komponentti on sosiaalinen juurtuminen, jolla viitataan siihen, missä määrin yksilö kokee ryhmäidentiteetin olevan sidoksissa jokapäiväisiin ihmissuhteisiin (Ashmore ym., 2004). Lähelle sosiaalista juurtumista Ashmore ym. sijoittavat behavioraalisen osallistumisen ulottuvuuden, jolla tarkoitetaan yksilön osallistumista ryhmäjäsenyyttä ilmaiseviin toimintoihin, kuten ryhmäjäsenyyttä ilmaisevien symbolien käyttämiseen. Ryhmäidentiteetin viimeinen ulottuvuus on yksilön tietoisuus ryhmästä ja sen sisällöstä, kuten tyypilliseen ryhmäjäseneseen liitettävistä piirteistä, ryhmän ideologiasta sekä ryhmän ja sen jäsenten historiasta (Ashmore ym., 2004).

1.3.1. Ryhmäidentiteetti World of Warcraftissa

WoWissa kiltajäsenyyttä ilmaisevat mm. pelihahmon yllä näkyvä killan nimi, jäsenien yhteiset rakennukset, killan omat keskustelukanavat ja killan symboli pelihahmon asusteessa. Pelaajan käyttäytyminen on usein sidoksissa ryhmään; kiltaan kuuluvat pelaajat pelaavat enemmän kuin muut ja usein yhdessä muiden kiltalaisten kanssa (Ducheneaut ym., 2006). Tämän on arveltu johtuvan mm. pelaajaan killan taholta kohdistuvasta sosiaalisesta painostuksesta (Seay ym., 2004) ja ryhmän normien mukainen pelaaminen luultavasti vahvistaa ryhmäidentiteettiä. Pelissä muodostettavat ryhmäjäsenyydet ovat myös tyypillisesti pelaajan itsensä valitsemia tai saavuttamia, minkä on tutkimuksissa havaittu johtavan korkeampaan sitoutumiseen ryhmään (Ellemers, Kortekaas, & Ouwerkerk, 1999). Toisaalta huonosta ryhmästä on WoWissa helppo vaihtaa uuteen ja killoissa vaihtuvuus on suurta. Satunnainen sosiaalinen pelaaminen ja ihmissuhteiden ylläpito saattaa olla WoWissa haastavaa. Vähemmän pelaava pelaaja jää pian jälkeen enemmän pelaavista, eivätkä pelaajat voi suorittaa yhdessä samoja tehtäviä (Ducheneaut ym., 2006). Henkilöiden välisten ihmissuhteiden sijaan kiintymys voi olla helpommin solmittavissa ryhmään, jolloin pelikavereiden vaihtuminen ei välttämättä heikennä sosiaalista pelaamiskokemusta.

Vaikka kilta tarjoaa ennen kaikkea tukea pelissä pärjäämiseen, se voi synnyttää myös kokemuksen positiivisesta ryhmäjäsenyydestä. Kiltaan identifioitumisella voidaan sosiaalisen identiteetin teorian perusteella esittää olevan positiivisia seurauksia myös yksilön minäkuvan kannalta. Kiltajäsenyydestä rakentuva, positiiviseksi koettu ryhmäidentiteetti voisi olla yksi niistä syistä, jotka saavat ihmiset viihtymään pelien parissa. Tässä tutkimuksessa pyritään selvittämään miten ryhmäidentiteetti on mitattavissa moniulotteisena rakenteena verkkoroolipelissä, miten se eroaa rakenteeltaan erilaisissa killoissa ja miten se on yhteydessä pelaamiskokemukseen. Tavoitteena on kehittää verkkoon soveltuvia tutkimusmenetelmiä ja tuottaa uutta tietoa pelaamiskokemuksesta, mitä voidaan hyödyntää pelinkehityksessä ja pohdittaessa pelaamisen merkityksiä pelaajien elämässä ja hyvinvoinnissa.

1.4. Tutkimusongelmat

1. Millaisia yleisiä ryhmäidentiteetin ulottuvuuksia on mitattavissa verkkoroolipelissä?
2. Mitkä tekijät vaikuttavat ryhmäidentiteettiin verkkoroolipelissä?
 - a. Eroavatko erikokoiset killat toisistaan ryhmäidentiteetin ulottuvuuksien suhteen?
 - b. Eroavatko paljon sääntöjä sisältävät killat vähän sääntöjä sisältävistä killoista ryhmäidentiteetin ulottuvuuksien suhteen?
 - c. Eroavatko eri-ikäiset killat ryhmäidentiteetin ulottuvuuksien suhteen?
 - d. Eroavatko erilaisia tavoitteita sisältävät killat toisistaan ryhmäidentiteetin ulottuvuuksien suhteen?
3. Ryhmäidentiteetin yhteys pelaamiskokemukseen ja pelaikaan
 - a. Eroavatko kiltaan kuulumattomat pelaajat kiltaan vaihtelevasti identifioituneista pelaajista pelaamiskokemuksen ja peliajan suhteen?
 - b. Miten ryhmäidentiteetin ulottuvuudet ovat yhteydessä pelaamiskokemukseen?

2. Menetelmät

2.1. Koehenkilöt

Sähköiseen tutkimuskyselyyn vastasi kaikkiaan 1477 pelaajaa, joista kilta-aineistoon jäi 1203 kiltaan kuuluvaa pelaajaa ja vertailuryhmään 106 kiltaan kuulumatonta pelaajaa. Kiltaan kuuluvista karsiutui 153 ja vertailuryhmästä 15 vastausta, jotka olivat puutteellisesti tai virheellisesti täytettyjä. Miehiä oli kilta-aineistossa 1130 (93.9 %) ja vertailuryhmässä 97 (91.5 %); naisia oli vastaavasti 73 (6.1 %) ja yhdeksän (8.5 %). Koehenkilöt olivat keskimäärin 22-vuotiaita ja heistä nuorin oli 12-vuotias ja vanhin 65-vuotias. Vastauksista 80 % tuli Suomesta, 19 % muista Euroopan maista ja 1 % Yhdysvalloista. Vastaajista 18 % oli pelannut WoWia vuoden tai vähemmän, 33 % vuodesta kahteen vuotta ja 49 % yli kaksi vuotta. Vastaajien nykyisen kiltajäsenyyden kestot ja kiltojen iät vaihtelivat alle kuukaudesta 99 kuukauteen (vastauskentän maksimipituus). Vastaajien ryhmäkohtaiset keskiarvot löytyvät liitteestä 1.

2.2. Arviointimenetelmät

Tutkimuksen aineisto kerättiin Internetissä englanninkielisellä kyselylomakkeella. WoW:n kiltapelaajille suunnattu linkki kyselyyn oli esillä kahden suomalaisen pelilehden (Pelit ja Gamereactor) uutissivuilla, neljällä englanninkielisellä WoW-aiheisilla keskustelualueella sekä pelin virallisella englanninkielisellä keskustelualueella.

Ryhmäidentiteettiä mittaavat skaalat valittiin Ashmoren ym. (Ashmore ym., 2004) esittämän moniulotteisen mallin mukaan. Ryhmäidentiteetin ulottuvuuksia mitattiin yhdeksällä asteikolla, jotka koostuivat yhteensä 34 osiosta (Taulukko 1.). Osioissa sana *group* oli korvattu sanalla *guild* ja kaikki kysymykset oli asetettu 7-portaiselle asteikolle (1 = täysin eri mieltä, 7 = täysin samaa mieltä). Skaalojen reliabiliteetit tässä

tutkimuksessa arvioitiin osana mittarin rakentamista ja ne löytyvät tuloksia käsittelevästä luvusta.

Minän luokittelun osiot mittaavat sitä, luokitteleeke yksilö itsensä ryhmän jäseneksi ja näkeekö hän itsensä tyypillisenä ryhmän jäsenenä. Karasawan tutkimuksessa (1991) osioiden faktorilataukset olivat korkeita (.54) – (.77), mutta Cronbachin alfoja ei arvioitu. Julkisen ja yksityisen arvioinnin asteikot ovat peräisin Luhtasen ja Crockerin (1992) asteikosta Collective Self-Esteem Scale (CSES) ja mittaavat sitä, kuinka yksilö kokee muiden arvioivan hänen ryhmäänsä ja kuinka yksilö itse arvioi omaa ryhmäänsä. CSES:sta oli myös merkitystä mittaava skaala, joka mittaa ryhmäidentiteetin tärkeyttä yksilön minäkuvassa.

Minän ja muiden yhdistämistä mitattiin Maelin ja Tetricken (1992) asteikon Identification with a psychological group (IDPG) skaalalla Shared Experiences (IDPG-SE), joka mittaa sitä, kuinka yksilön yhdistää itsensä ryhmän muihin jäseniin kognitiivisella ja affektiivisella tasolla. Riippuvuussuhteen tunteen mittaamiseen käytettiin kahta osiota Gurinilta ja Townsendilta (Gurin & Townsend, 1986) sekä yhtä osiota arviointimenetelmästä Multidimensional Inventory of Black Identity (MIBI) (Sellers, Rowley, Chavous, Shelton, & Smith, 1997). Osioilla mitataan yksilön tunnetta siitä, kuinka vahvasti yksilö ja ryhmä kietoutuvat toisiinsa. Tämän yhdistelmän luotettavuudesta ei ollut aiempaa tutkimusta.

Sosiaalisen juurtumisen mittaamiseen käytettiin kahta osiota Ashmoren ym. (2006) artikkelista sekä yhtä osiota MIBI-asteikosta (Sellers ym., 1997). Osioilla pyritään mittaamaan ryhmäidentiteetin juurtumista yksilön arkipäiväisiin ihmissuhteisiin. Käyttäytyvään osallistumiseen kuuluvat Phinneyn (1992) kehittämät osiot mittaavat yksilön osallistumista ryhmän toimintaan. Toinen osio oli muokattu WoWiin sopivaksi käyttämällä esimerkki-toimintoina raideja tai roolipelausta. Tietoisuus sisällöstä käsittää osiot, jotka mittaavat yksilön tietoisuutta ryhmästä ja sen jäsenistä (Heere, 2005).

Taulukko 1. Kyselylomakkeen ryhmäidentiteettiä mittaavat osiot sekä niiden reliabiliteetit tutkimuksissa, joista ne on otettu (alkuperäislähteet suluissa)

Skaala	α	Osio
Minän luokittelu (Karasawa, 1991)	-	I often acknowledge the fact that I am a member of my guild I think it is accurate if I am described as a typical member of my guild I feel good if I was described as a typical member of my guild I often refer to the name of my guild when I introduce myself
Julkinen arviointi (Luhtanen & Crocker, 1992)	.78-.81	In general, others respect the guild that I am a member of Overall, my guild is considered good by others Most people consider my guild, on the average, to be more ineffective than other guilds(k) In general, others think that the guild I am member of is unworthy(k)
Yksityinen arviointi (Luhtanen & Crocker, 1992)	.74-.82	I often regret that I belong to the guild that I support(k) I am proud to think of myself as a member of the guild In general, I'm glad to be a member of my guild I feel good about the guild I belong to
Merkitys (Luhtanen & Crocker, 1992)	.73-.86	The guild I belong to is an important reflection of who I am Overall, my guild has very little to do with how I feel about myself(k) In general, belonging to the guild is an important part of my self-image The guild I belong to is unimportant to my sense of what kind of person I am(k)
Minän ja muiden yhteys (Mael & Tetric, 1992)	.81	When someone criticizes this guild, it feels like a personal insult I'm very interested in what others think about this guild When I talk about this guild, I usually say "we" rather than "they" The guild's successes are my successes When someone praises this guild, it feels like a personal compliment I act like guild person to a great extent
Tunne riippuvuussuhteesta (1.-2. Gurin & Townsend, 1986; 3. Sellers ym., 1997)	-	My guild has affected me personally What happens to my guild will have something to do with what happens in my life My destiny is tied to the destiny of my guild
Sosiaalinen juurtuminen (1.-2. Ashmore ym., 2004; 3. Sellers ym., 1997)	-	I interact with other members on a daily basis Of my ongoing relationships, many are with people who are members of the same guild Being a member of this guild is not a major factor in my social relationships(k)
Käyttäytyvä osallistuminen (Phinney, 1992)	-	I participate in practices of my own guild, such as raids or role-playing events I do not participate in practices that include mostly members of my own guild(k)
Tietoisuus sisällöstä (Heere, 2005)	.79-.86	I am aware of the tradition and history of the members of my guild I am aware of the tradition and history of my guild I know the rituals that go with being a member of my guild I know the ins and outs of my guild

(k) Käännetty osio.

Pelaamiskokemuksen arviointiin käytettiin kolmea skaalaa EVEQ-asteikosta (Takatalo ym., 2007). Näihin kuului yhteensä 17 osiota, joihin vastattiin 7-portaisella asteikolla (1 = täysin eri mieltä, 7 = täysin samaa mieltä; valenssi-osioissa adjektiivipareja). Rooliin sitoutumisella tarkoitetaan yksilön uppoutumista pelimaailmaan ja pelin tarjoamaan rooliin ja sitä mitattiin seitsemällä osiolla (esim. "I feel being part of the world created by the game", "I feel that I am one of the characters in the story of the game"). Reliabiliteetti oli tässä tutkimuksessa hyvä ($\alpha = .84$) eli lähes sama kuin Takatalon ym. (2007) tutkimuksessa ($\alpha = .87$). Nautittavuuden viisi osiota mittaavat yksilön arviota pelaamiskokemukseen viihdyttävyydestä (esim. "Playing feels meaningful", "I enjoy playing"). Asteikon reliabiliteetti oli tässä riittävä ($\alpha = .76$) ja Takatalon ym. (2007) tutkimuksessa hyvä ($\alpha = .83$). Valenssilla viitataan siihen, kokeeko yksilö pelaamisen tuottavan mielihyvää. Asteikon viisi osiota koostuivat adjektiivipareista (mielipaha – mielihyvä, esim. "Annoyed - Pleased", "Bored - Excited"). Asteikon reliabiliteetti oli tässä tutkimuksessa samaa tasoa ($\alpha = .82$) kuin Takatalon ym. (2007) tutkimuksessa ($\alpha = .86$).

Taustamuuttujissa kysyttiin vastaajan ikää, sukupuolta, nykyisen kiltajäsenyyden kestoa (kuukausissa), WoW-kokeneisuutta (montako kuukautta vastaaja oli pelannut WoWia) ja viikoittaista WoW:n peluuta (tunneissa). Sukupuolta lukuun ottamatta näiden taustamuuttujien keskiarvoissa oli eroja kiltamuuttujilla muodostettujen ryhmien välillä (Liite 1.), joten ne liitettiin kovariaateiksi kovarianssianalyysiin. Esitutkimuksessa haastateltiin syksyllä 2007 kolmea kokenutta WoW:n pelaajaa (yksi mies ja kaksi naista). Esitutkimuksen tulosten sekä Williamsin ym. tutkimusten (2006; 2007) perusteella tehtiin tähän tutkimukseen osiot, joissa kysyttiin vastaajan killan jäsenmäärää (1-10, 11-25, 26-50, 51-100, 101-150, 150+ ihmistä), killan ikää (kuukausissa) sekä erilaisten sääntöjen esiintymistä 7-portaisella asteikolla (esim. "In our guild we have rules for kicking out guild members", "In our guild we have rules for appropriate social norms and behavior").

Edellä mainittujen osioiden lisäksi kukin koehenkilö arvioi 7-portaisella asteikolla kuinka tärkeitä eri tavoitteet (pelaajataistelut eli PvP, raidaus, roolipelaus ja sosiaalinen vuorovaikutus) olivat hänen killassaan. Nämä tavoitteet olivat ryhmittelevinä muuttujina Two Step -ryhmittelyanalyysissa (*engl.* TwoStep cluster analysis), jonka perusteella killat

luokiteltiin neljään kiltatyyppiin, jotka erosivat tavoitteiltaan toisistaan (Liite 2.a.). *Sosiaalisissa raid-killoissa* PvP-taistelut olivat vähemmän tärkeitä kuin muissa killoissa. *Puhtaiksi raid/PvP-killoiksi* nimettiin ne killat, joissa sosiaalinen vuorovaikutus ei ollut yhtä tärkeä tavoite kuin muissa killoissa. *Sosiaalisissa PvP-killoissa* raideja ei pidetty tärkeinä ja *roolipeli-killoissa* roolipelaus oli tärkeämpää kuin muissa killoissa. Kysymyslomakkeessa oli myös muita kiltaan liittyviä osioita, mutta niitä ei tässä tutkimuksessa ole tarkasteltu.

2.3. Tilastolliset menetelmät

Kaikki tilastoanalyysit tehtiin SPSS 15.0 -ohjelmistolla. Skaalojen reliabiliteetit arvioitiin Cronbachin alfalla niin, että riittäväksi hyväksyttiin ($\alpha = .70$) (ks. Nunnally, 1978). Yksittäisten osioiden vaikutusta asteikon reliabiliteettiin tarkasteltiin asteikkoon kuuluvien osioiden välisten korrelaatiokertoimien sekä osioiden ja skaalan kokonaisuuden välisten korrelaatiokertoimien kautta. Ensin mainitussa riittävänä arvona oli .30 – .80 ja jälkimmäisessä yli .50 (ks. Hair, Anderson, Tatham, & Black, 1998). Osioiden sijoittumista skaaloille analysoitiin vinokulmaisesti rotatoidulla faktorianalyysillä, koska ryhmäidentiteetin ulottuvuudet ovat yhteydessä toisiinsa (Ashmore ym., 2004). Riittäväksi faktorilataukseksi hyväksyttiin .40 (ks. Ford, MacCallum, & Tait, 1986). Koska tarkoituksena oli testata jo muodostetun mallin rakennetta, pakotettiin ratkaisu ensin seitsemään ja sitten kuuteen faktoriin, kun seitsemäs faktori ei tuonut oleellista lisäarvoa.

Two Step -ryhmittelyanalyysillä tarkasteltiin pelaajien jakautumista ryhmiin, kun ryhmittelevinä muuttujina olivat ryhmäidentiteetin ulottuvuudet. Näiden ryhmien välisten erojen merkitsevyyksiä analysoitiin yksisuuntaisella varianssianalyysillä. Kilttojen välisiä eroja ryhmäidentiteetin suhteen tarkasteltiin monimuuttujaisella kovarianssianalyysillä, koska verrattavat ryhmät eivät olleet samanlaisia taustamuuttujien suhteen (Liite 1.). Kovarianssianalyysissä olivat yhtä aikaa riippumattomina muuttujina kiltamuuttujat ja kovariaatteina pelaajan kiltajäsenyyden kesto, viikoittainen peliaika, WoW-kokeneisuus sekä ikä. Ryhmäkeskiarvojen estimoinnissa käytettiin seuraavia arvoja:

jäsenyyden kesto 10.81 kk, viikoittainen pelaika 27.19 tuntia, WoW-kokeneisuus 24.44 kk ja ikä 22.63 vuotta. Eri tavoin kiltaan identifioituneita pelaajia verrattiin toisiinsa sekä kiltaan kuulumattomiin pelaajiin pelaamiskokemuksen ja peliajan suhteen monimuuttujaisella kovarianssianalyysillä, jossa kovariaatteina olivat pelaajan ikä arvolla 22.50 vuotta ja WoW-kokeneisuus arvolla 23.67 kk.

3. Tulokset

3.1. Ryhmäidentiteetti-mittari

Alkuperäisten skaalojen reliabiliteetit olivat tässä tutkimuksessa .44 – .81 (Taulukko 2.). Kokonaan pois jätettiin sosiaalista juurtumista ja käyttäytymistä mittaavat asteikot, sillä niiden reliabiliteetit jäivät alle vaaditun ($\alpha = .70$), vaikka osioita poistettaisiin. Kaksi minän luokittelua mittaavaa muuttujaa pudotettiin, koska ne korreloivat skaalaan vaadittua heikommoin. Samasta syystä pudotettiin yksi osio yksityistä arviointia mittaavalta skaalalta ja yksi osio merkitys-skaalalta.

Taulukko 2. *Osioiden lukumäärä (n) ja Cronbachin α ryhmäidentiteettiä mittaavissa skaaloissa: ennen osioiden karsintaa (α_1), reliabiliteetti-tarkastelun jälkeen (α_2) ja faktorianalyysin jälkeen (α_3)*

Ryhmäidentiteetti-skaala	n	α_1	n	α_2	n	α_3
Minän luokittelu	4	.55	2	.71	2	.71
Julkinen arviointi	4	.76	4	.76	4	.76
Yksityinen arviointi	4	.79	3	.87	4	.87
Merkitys	4	.66	3	.69	6 ⁺	.82 ⁺
Minän yhteys muihin	6	.81	6	.81	3	.77
Riippuvuussuhteen tunne	3	.70	3	.70	Yhdistetty	
Sosiaalinen juurtuminen	3	.44	Pudotettu			
Käytökseen osallistuminen	2	.60	Pudotettu			
Tietoisuus sisällöstä	4	.81	4	.81	4	.81
Osioita yhteensä	34		25		23	

* Riippuvuussuhde- ja Merkitys-skaalat on yhdistetty.

Merkitystä mittaavan skaalan reliabiliteetti jäi hieman vaadittua heikommaksi, mutta se olisi noussut arvoon ($\alpha = .73$), jos yksi skaalan osioista olisi poistettu. Osio säilytettiin, sillä se korreloi skaalan muihin osioihin riittävästi. Osioiden karsinnan jälkeen skaalojen reliabiliteetit olivat hyväksyttäviä (Taulukko 2). Minän luokittelun ulottuvuuteen jäi vain kaksi muuttujaa, joiden sisältö liittyi minän luokitteluun tyypilliseksi ryhmänjäseneksi.

Taulukko 3. Ryhmäidentiteettiä mittaavien muuttujien faktorilataukset rotatoidussa kuuden faktorin ratkaisussa

Osio	Faktori					
	1	2	3	4	5	6
Faktori 1: Ryhmän merkitys minäkuvassa						
In general, belonging to the guild is an important part of my self-image	.86					
My guild has affected me personally	.76					
The guild I belong to is an important reflection of who I am	.76					
What happens to my guild will have something to do with what happens in my life	.61					
Overall, my guild has very little to do with how I feel about myself (k)	.53					
I'm very interested in what others think about this guild	.45				.26	
I act like guild person to a great extent	.32					
Faktori 2: Tietoisuus ryhmän sisällöstä						
I am aware of the tradition and history of my guild		.91				
I am aware of the tradition and history of the members of my guild		.89				
I know the ins and outs of my guild		.52			.26	
I know the rituals that go with being a member of my guild		.41				
Faktori 3: Kokemus ryhmän arvosta itselle						
In general, I'm glad to be a member of my guild			.90			
I feel good about the guild I belong to			.84			
I am proud to think of myself as a member of the guild			.73			
When I talk about this guild, I usually say "we" rather than "they"			.49		.22	
Faktori 4: Kokemus ryhmän arvosta muille						
Overall, my guild is considered good by others				.69		
In general, others think that the guild I am member of is unworthy (k)				.68		
Most people consider my guild, on the average, to be more ineffective than other guilds (k)				.65		
In general, others respect the guild that I am a member of				.60		
Faktori 5: Minän yhdistäminen muihin ryhmän jäseniin						
When someone praises this guild, it feels like a personal compliment					.90	
When someone criticizes this guild, it feels like a personal insult					.71	
The guild's successes are my successes					.55	
My destiny is tied to the destiny of my guild	.23	.22			.26	
Faktori 6: Kokemus itsestä tyypillisenä ryhmän jäsenenä						
I think it is accurate if I am described as a typical member of my guild						.85
I feel good if I was described as a typical member of my guild						.68

Ekstraktointi: Pääakselifaktorointi. Rotaatio: Kaiser-normalisoitu Promax.

Itseisarvoltaan alle .20 faktorilatauksia ei näytetty ja yli .40 faktorilataukset lihavoitu.

(k) Käännetty osio.

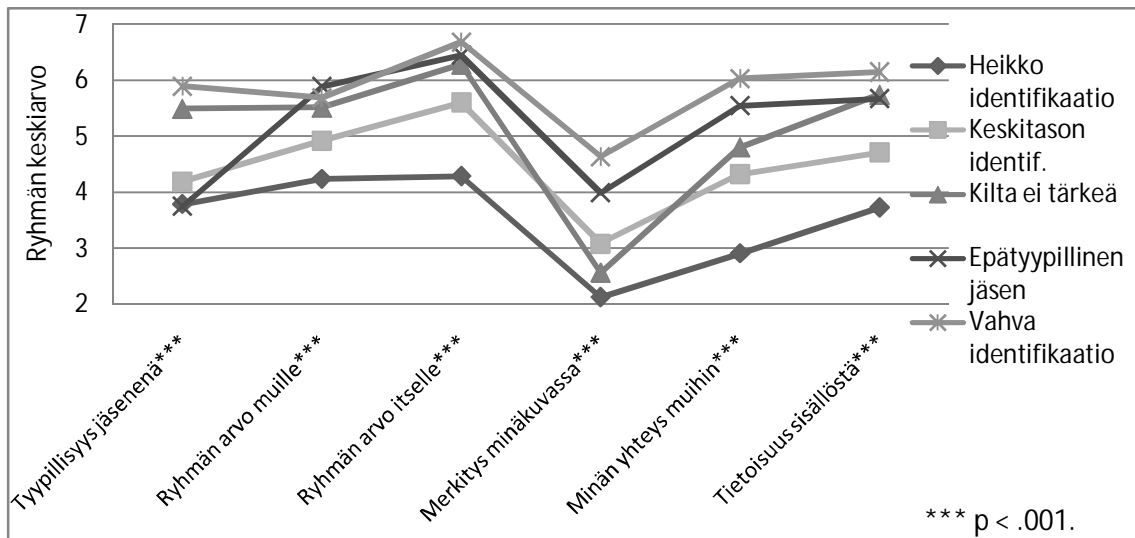
Merkityksen ja riippuvuussuhteen osiot latautuivat faktorianalyysissa yhdelle faktorille, ja yhdessä ne mittasivat ryhmäjäsenyyden merkitystä yksilön henkilökohtaisessa minäkuvassa ja elämässä (Taulukko 3.). Samalle faktorille latautui myös yksi alun perin minän ja muiden yhteyttä mittaava osio. Toinen minän ja muiden yhteyden osio latautui faktorille 3, johon liittyy yksilön kokemus ryhmän arvosta hänelle itselleen. Yksi minän ja muiden yhteyttä mittaamaan oletettu osio latautui vain heikosti faktorille 1 ja yksi alun perin riippuvuussuhteeseen kuulunut osio latautui heikosti useammalle faktorille, joten ne pudotettiin pois. Muut osiot latautuivat vain yhdelle faktorille. Faktorilatausten perusteella muodostettujen skaalojen alfat olivat .71 – .87 (Taulukko 2.), joita voitiin pitää riittävinä eikä yksittäisten osioiden korrelaatio-tarkastelu antanut aihetta muutoksiin. Verkko-ryhmäidentiteetti-mittariin (VERI) jäi kuusi ulottuvuutta, jotka muodostettiin 23 osiosta (Liite 4.). Ulottuvuuksien väliset korrelaatiot löytyvät taulukosta 4.

Taulukko 4. VERI-mittarin ulottuvuuksien väliset korrelaatiot

	Merkitys minäkuvassa	Tietoisuus sisällöstä	Ryhmän arvo itselle	Ryhmän arvo muille	Minän yhteys muihin
Tietoisuus sisällöstä	.40				
Ryhmän arvo itselle	.43	.61			
Ryhmän arvo muille	.23	.39	.49		
Minän yhteys muihin	.57	.52	.61	.38	
Minän tyypillisuus	.21	.29	.37	.14	.32

Kaikki korrelaatiot: $p < .001$.

Ryhmittelyanalyysilla löydettiin viisi tyypillistä WoW-pelaajan ryhmäidentiteetin kokemusta, jotka erosivat ryhmäidentiteetin ulottuvuuksilla (Kuva 1., varianssianalyysin tulokset liitteessä 2.b.). Heikosti kiltaan identifioituneet pelaajat saivat matalia pistearvoja kaikilla ryhmäidentiteetin ulottuvuuksilla ja keskitasoisesti identifioituneet pelaajat vähän näitä korkeampia. Kolmannen ryhmän muodostivat pelaajat, joilla oli muuten vahva ryhmäidentiteetti, mutta affektiivisten ulottuvuuksien (merkitys ja minän yhteys muihin) keskiarvot olivat matalia verrattuna muihin vahvoihin ryhmäidentiteetin kokemuksiin. Neljännen ryhmän pelaajat identifioituivat kiltaan muuten vahvasti, mutta he eivät pitäneet itseään tyypillisenä ryhmän jäsenenä. Viidennen ryhmän pelaajilla oli vahva ryhmäidentiteetin kokemus kaikilla ulottuvuuksilla.



Kuva 1. Ryhmittelyanalyysillä muodostettujen pelaajien tyypillisten ryhmäidentiteetin kokemusten keskiarvot ryhmäidentiteetin ulottuvuuksilla. Millään ryhmäidentiteetin ulottuvuudella kaikki tyypilliset ryhmäidentiteetin kokemukset eivät olleet samanlaisia.

3.2. Ryhmäidentiteettiin vaikuttavat kiltamuuttujat

Pelaajan tausta oli yhteydessä ryhmäidentiteettiin (Taulukko 5.). Kiltajäsenyyden keston sekä viikoittaisen pelaajan kasvaessa vahvistuivat myös kaikki ryhmäidentiteetin ulottuvuudet paitsi kokemus itsestä tyypillisenä ryhmän jäsenenä. Pelaajan WoW-kokeneisuus oli positiivisesti yhteydessä kokemukseen ryhmän arvosta muille ja tietoisuuteen ryhmän sisällöstä. Pelaajan iän yhteys kokemukseen ryhmän arvosta muille oli positiivinen, mutta iän yhteys merkitykseen ja tietoisuuteen sisällöstä oli suunnaltaan negatiivinen: iän kasvaessa keskiarvot laskivat näillä ulottuvuuksilla.

Taulukko 5. Kovariaatteina olleiden taustamuuttujien vaikutukset ryhmäidentiteetin ulottuvuuksiin kovarianssianalyysissä

Ryhmäidentiteetin ulottuvuus	Kovariaatti			
	Jäsenyyden kesto	Viikoittainen peliaika	WoW-kokeneisuus	Pelaajan ikä
	F(1, 1151)	F(1, 1151)	F(1, 1151)	F(1, 1151)
Tyypillisyyys jäsenenä	2.22	.18	.06	3.33
Ryhmän arvo muille	11.18**	7.31**	12.25***	23.09***
Ryhmän arvo itselle	30.12***	30.16***	1.12	.90
Merkitys minäkuvassa	13.34***	54.41***	1.59	21.56***
Minän yhteys muihin	13.61***	41.24***	.30	.03
Tietoisuus sisällöstä	89.40***	20.35***	10.52**	4.88*

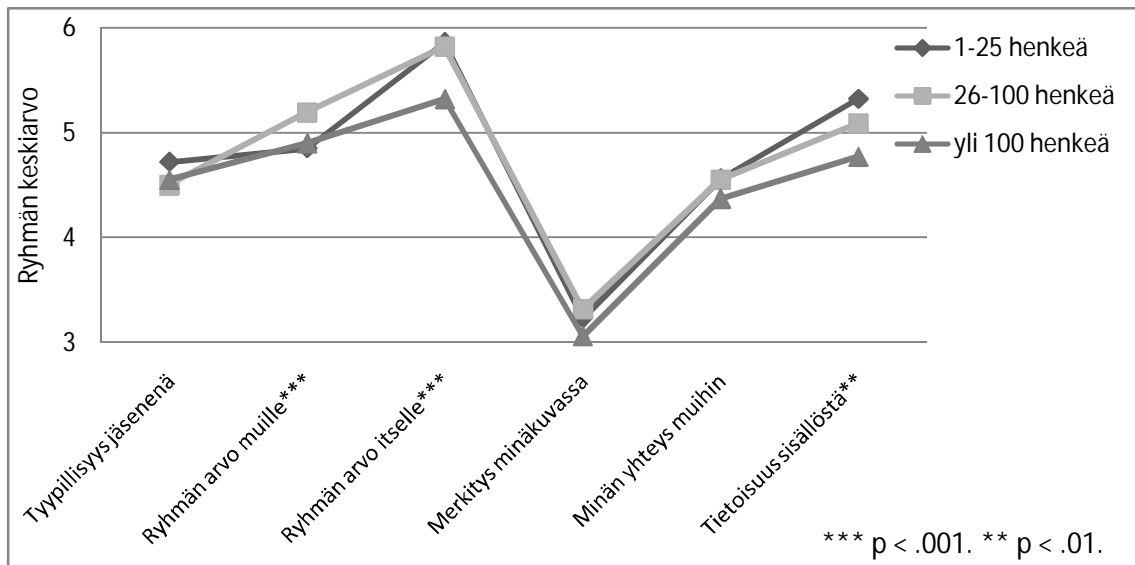
*** $p < .001$. ** $p < .01$. * $p < .05$.

Erikokoiset killat erosivat killan arvottamisen ja tietoisuuden ulottuvuuksilla (Taulukko 6. ja Kuva 2.a.). Keskisuurissa killoissa kokemus ryhmän arvosta muille oli korkeampi kuin muissa killoissa. Suurissa killoissa kokemus ryhmän arvosta itselle sekä tietoisuus ryhmän sisällöstä olivat matalampia kuin muissa ryhmissä (parivertailut liitteessä 4.a.). Killoissa, joissa oli paljon muodollisia sääntöjä, oli vähän sääntöjä sisältäviä kiltoja korkeampi keskiarvo kaikilla paitsi tyypillisen ryhmäjäsenyyden ulottuvuudella (Kuva 2.b.). Vanhoissa killoissa kokemus ryhmän arvosta sekä itselle että muille oli nuoria kiltoja korkeampi, samoin minän yhteys muihin sekä tietoisuus sisällöstä (Kuva 2.c.).

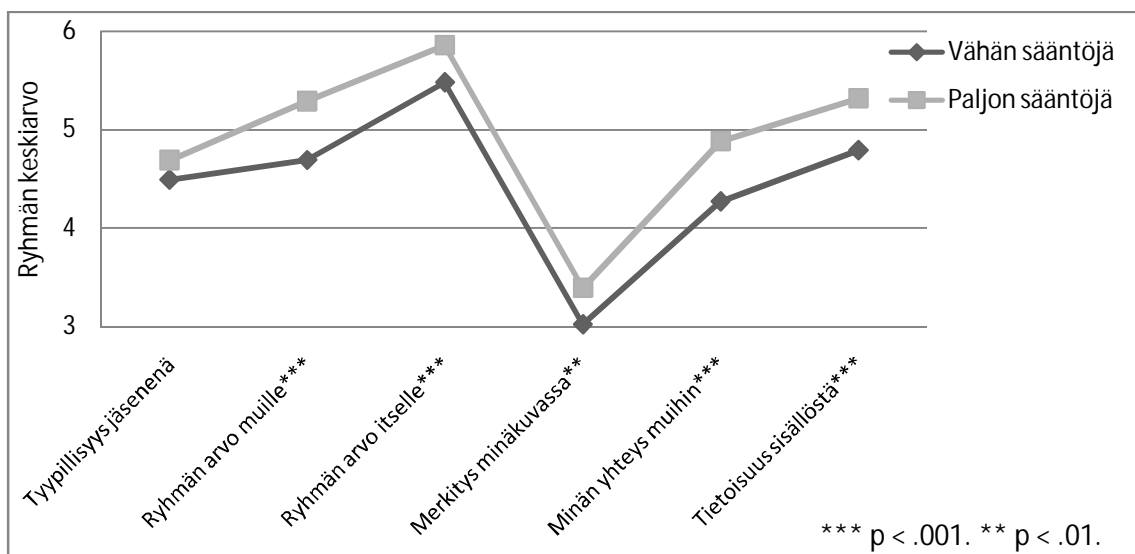
Taulukko 6. Kilta-muuttujien vaikutus ryhmäidentiteetin ulottuvuuksiin kovarianssianalyysissä

VERI-skaala	Kiltamuuttujat			
	Koko	Säännöt	Ikä	Tavoitteet
	F(2, 1151)	F(1, 1151)	F(1, 1151)	F(3, 1151)
Tyypillisyyys jäsenenä	1.25	2.22	.03	4.96**
Ryhmän arvo muille	7.85***	39.00***	4.02*	4.83**
Ryhmän arvo itselle	10.46***	16.45***	9.33**	8.8***
Merkitys minäkuvassa	1.66	8.92**	2.56	5.93**
Minän yhteys muihin	2.64	21.16***	6.63*	2.66*
Tietoisuus sisällöstä	6.91**	26.05***	5.96*	4.97**

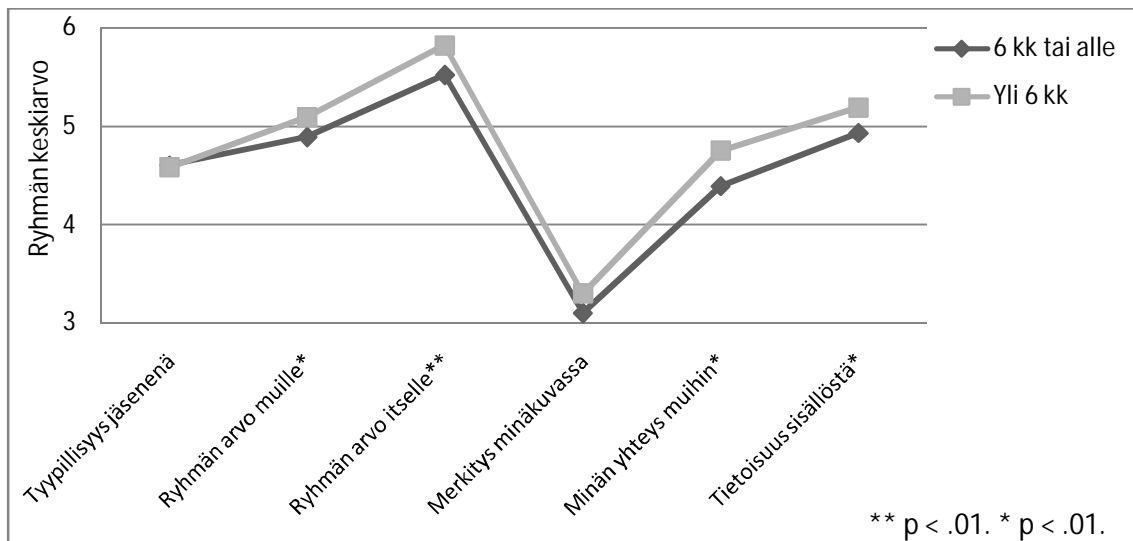
*** $p < .001$. ** $p < .01$. * $p < .05$.



Kuva 2.a. Erikokoisten kiltojen estimoidut ryhmäidentiteetin keskiarvot kovarianssianalyysissa, jossa riippumattomina muuttujina killan koko, sääntöjen määrä, ikä ja tavoitteet. Kovariaatteina olivat vastaajan kiltajäsenyyden kesto, viikoittainen pelaika, WoW-kokeneisuus ja vastaajan ikä. Killan koon päävaikutusten merkitsevyydet merkitty kuvaan tähdillä (*).

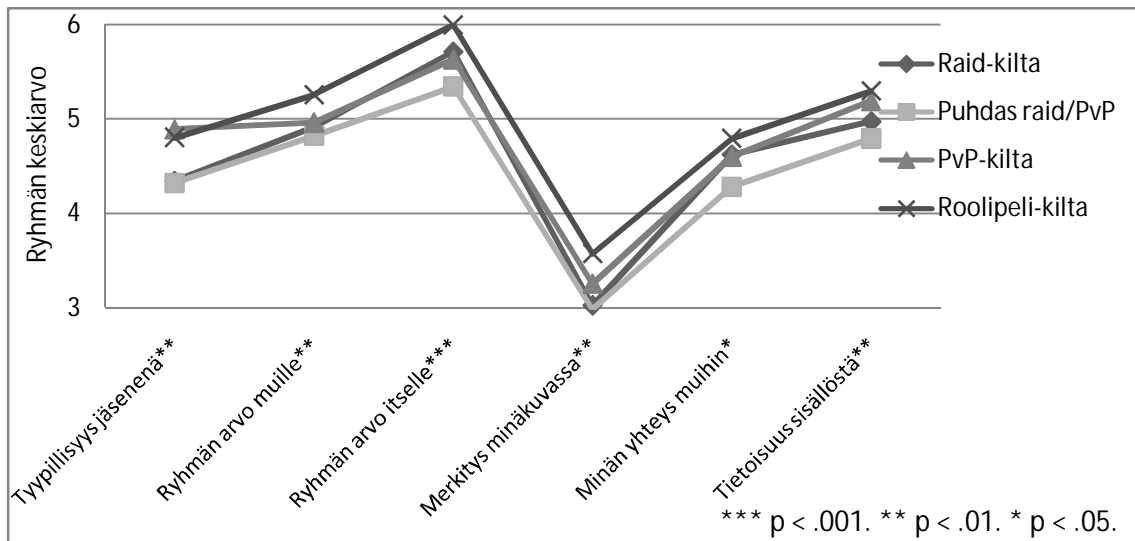


Kuva 2.b. Eri määrän sääntöjä sisältävien kiltojen estimoidut ryhmäidentiteetin keskiarvot kovarianssianalyysissa, jossa riippumattomina muuttujina killan koko, sääntöjen määrä, ikä ja tavoitteet. Kovariaatteina olivat vastaajan kiltajäsenyyden kesto, viikoittainen pelaika, WoW-kokeneisuus ja vastaajan ikä. Sääntöjen määrän päävaikutusten merkitsevyydet merkitty kuvaan tähdillä (*).



Kuva 2.c. Eri-ikäisten kiltojen estimoidut ryhmäidentiteetin keskiarvot kovarianssianalyysissa, jossa riippumattomina muuttujina killan koko, sääntöjen määrä, ikä ja tavoitteet. Kovariaatteina olivat vastaajan kiltajäsenyyden kesto, viikoittainen peliaika, WoW-kokeneisuus ja vastaajan ikä. Killan iän päävaikutusten merkitsevyydet merkitty kuvaan tähdillä (*).

Tavoitteiden suhteen eroavat killat erosivat toisistaan kaikilla ryhmäidentiteetin ulottuvuuksilla (Taulukko 6. ja kuva 2.d.). Parivertailujen perusteella (Liite 4.a.) vastaajat kokivat olevansa tyypillisiä ryhmän jäseniä eniten PvP- ja roolipeli-killoissa. Kokemus killan arvosta muille oli roolipeli-killoissa korkeampi kuin sosiaalisissa raid-killoissa ja puhtaissa raid/PvP-killoissa. Ryhmän arvo itselle oli sosiaalisissa raid-killoissa puhtaita raid/PvP-kiltoja korkeampi ja roolipeli-killoissa puhtaita raid/PvP-kiltoja ja PvP-kiltoja korkeampi. Kilta oli minäkuvan kannalta merkityksellisempi roolipeli-killoissa kuin sosiaalisissa raid-killoissa ja puhtaissa raid/PvP-killoissa. Roolipeli-killoissa minän yhteys muihin sekä tietoisuus sisällöstä olivat puhtaita raid/PvP-kiltoja korkeampia.



Kuva 2.d. Tavoitteiltaan erilaisten kiltojen estimoidut ryhmäidentiteetin keskiarvot kovarianssianalyysissa, jossa riippumattomina muuttujina killan koko, sääntöjen määrä, ikä ja tavoitteet. Kovariaatteina olivat vastaajan kiltajäsenyyden kesto, viikoittainen pelaika, WoW-kokeneisuus ja vastaajan ikä. Killan tavoitteiden päävaikutusten merkitsevyydet merkitty kuvaan tähdillä (*).

3.3. Kiltajäsenyyden, ryhmäidentiteetin ja pelaamiskokemuksen yhteys

Pelaamiskokemus ja peliin viikoittain käytettävä aika olivat sitä korkeampia, mitä vahvemmin pelaaja identifioitui kiltaansa (Taulukko 6.). Rooliin sitoutumisen keskiarvo oli vahvan identiteetin ryhmässä korkein. Pelaajilla, joiden ryhmäidentiteetin kokemus oli vahva, mutta jotka eivät luokitelleet itseään tyypilliseksi jäseneksi (ryhmä "vahva, epätyypillinen id."), oli korkeampi keskiarvo rooliin sitoutumisessa kuin heitä heikommin kiltaan identifioituneilla, mutta kiltaan kuulumattomista se ei eronnut. Matalinta rooliin sitoutuminen oli heikosti kiltaan identifioituneilla pelaajilla. Nautittavuus oli korkeimmillaan vahvan ryhmäidentiteetin pelaajilla ja toiseksi korkein pelaajilla, joilla oli vahva ryhmäidentiteetin kokemus ilman kokemusta itsestään tyypillisenä killan jäsenenä. Valenssi oli korkeampi kaikissa vahvan ryhmäidentiteetin ryhmässä verrattuna kiltaan kuulumattomiin tai kiltaan heikosti tai keskitasoisesti identifioituneisiin pelaajiin. Kiltaan kuulumattomat pelasivat WoWia viikossa vähemmän kuin kiltaan keskitasoisesti tai voimakkaammin identifioituneet pelaajat. Kaikissa vahvan ryhmäidentiteetin ryhmässä

pelattiin WoWia enemmän kuin heikon ryhmäidentiteetin ryhmässä. Pelaajat, joilla oli vahva ryhmäidentiteetin kokemus ilman kokemusta itsestään tyypillisenä killan jäsenenä, pelasivat WoWia enemmän kuin keskitasoisesti identifioituneet pelaajat. Parivertailut ovat liitteessä 4.b.

Taulukko 6. Kiltaan eri tavoin identifioituneiden sekä kiltaan kuulumattomien pelaajien pelaamiskokemuksen ja pelaajan estimoidut keskiarvot (k.k.v. suluissa) sekä erojen merkitsevyydet kovarianssianalyysissä, jossa kovariaatteina olivat pelaajan ikä ja WoW-kokeneisuus

Pelaamiskoke- mus ja pelaika	Ei Killassa	Heikko identif.	Keskitason identif.	Vahva, ei tärkeä id.	Vahva, epä- tyypillinen id.	Vahva identif.	F(5,1301)
Rooliin							
Sitoutuminen	3.91 (.11)	3.47 (.08)	3.84 (.06)	3.66 (.08)	4.17 (.07)	4.62 (.07)	30.68***
Nautittavuus	4.83 (.09)	4.78 (.07)	5.02 (.05)	5.08 (.07)	5.47 (.06)	5.73 (.06)	35.79***
Valenssi	4.77 (.08)	4.80 (.06)	4.93 (.04)	5.16 (.06)	5.32 (.05)	5.49 (.05)	24.85***
Pelaika, h/vko	18.93 (1.56)	22.7 (1.15)	26.34 (.83)	26.27 (1.15)	30.30 (1.02)	29.6 (.99)	10.93***

*** $p < .001$.

Kokemus ryhmän arvosta muille oli yhteydessä nautittavuuteen ja valenssiin ja muut ryhmäidentiteetin ulottuvuudet olivat yhteydessä kaikkiin pelaamiskokemuksen ulottuvuuksiin (Taulukko 7.). Vaikka yhteydet olivat tilastollisesti merkitseviä, absoluuttisesti tarkasteltuna ne olivat vaatimattomia. Merkittävimpiä olivat yksityisen arvioinnin yhteydet nautittavuuteen ja valenssiin, sekä merkityksen ja minän yhteyden muihin yhteydet rooliin sitoutumiseen ja nautittavuuteen.

Taulukko 7. Ryhmäidentiteetin ulottuvuuksien ja pelaamiskokemuksen ulottuvuuksien väliset korrelaatiot

	Tyypillisyy- jäsenenä	Ryhmän arvo muille	Ryhmän arvo itselle	Merkitys minäkuvassa	Minän yhteys muihin	Tietoisuus sisällöstä
Rooliin sitoutuminen	.17***	.02	.20***	.39***	.35***	.19***
Nautittavuus	.17***	.16***	.31***	.32***	.37***	.21***
Valenssi	.17***	.18***	.34***	.16***	.24***	.18***

*** $p < .001$. ** $p < .01$.

4. Diskussio

Sosiaalisuus kuuluu verkkoroolipeleihin ja niiden kiltoihin. Tämän tutkimuksen tavoitteena oli tutkia kiltaan identifioitumista, siihen vaikuttavia tekijöitä ja sen yhteyttä pelaamiskokemukseen, sekä rakentaa työkalu sen mittaamiseen. Tulosten perusteella ryhmäidentiteetti rakentui verkossa samoista yleisistä ryhmäidentiteetin ulottuvuuksista kuin perinteisissäkin ryhmissä. Mitä pidempään pelaaja oli kiltaansa kuulunut ja mitä enemmän hän viikoittain pelasi, sitä vahvemmin hän identifioitui kiltaan. Kiltajäsenyys koettiin positiivisena asiana, muttei kovin merkityksellisenä minäkuvan kannalta. Ryhmäidentiteetti oli vahvimmillaan vanhemmissa pienissä tai keskisuurissa killoissa, joissa oli selkeät muodolliset säännöt. Ryhmäidentiteetti vahvistui killoissa, joissa sosiaalinen vuorovaikutus oli killan keskeisiä tavoitteita.

Erilaisten kiltojen vaikutukset ryhmäidentiteettiin olivat kuitenkin verrattain pieniä, kun jäsenyyden keston ja viikoittaisen pelaajan vaikutukset otettiin huomioon. Ne antavat kuitenkin tukea optimaalisen ryhmän määrittelyyn esimerkiksi päätettäessä killan koosta, säännöistä tai tavoitteista. Pelintekijöiden kannalta on oleellista huomata, että korkea ryhmäidentiteetti oli yhteydessä positiiviseen pelaamiskokemukseen. Kiltaan voimakkaasti identifioituvat pelaajat arvioivat pelaamiskokemustaan muita positiivisemmaksi ja pelasivat viikossa enemmän kuin heikosti ryhmään identifioituneet tai kiltaan kuulumattomat pelaajat.

4.1. Ryhmäidentiteetti-mittarin toimivuus

Tutkimuksen tavoitteena oli muodostaa arviointimenetelmä ryhmäidentiteetin mittaamiseen verkkoroolipelissä. Yleisistä ryhmäidentiteetin yhdeksästä ulottuvuudesta kuusi löydettiin myös WoWin pelaajilta. Joidenkin asteikkojen huono soveltuvuus verkkopeliin ei ollut yllätys, sillä ne oli alun perin suunniteltu toisenlaisiin ympäristöihin. Esimerkiksi osa merkitystä mittaavista osioista oli peräisin organisaatiotutkimuksesta

(Mael & Tetrick, 1992) ja osa oli alun perin mitannut sukupuoli-identiteettiä (Gurin & Townsend, 1986). Avoimeksi jää, ovatko puuttuvat ulottuvuudet todellisuudessa läsnä myös verkkoroolipeleissä, mutta niiden mittaamisessa ei tässä tutkimuksessa onnistuttu. Tulevissa tutkimuksissa on syytä yrittää mitata nyt löytämättä jääneitä ulottuvuuksia paremmin verkkoympäristöön istuvilla osioilla.

Kokemusta itsestä tyypillisenä ryhmän jäsenenä mitattiin vain kahdella osiolla, mikä on asteikon luotettavuuden kannalta ongelmallista, vaikka skaalan reliabiliteetti oli tilastollisesti riittävä. Tyypillisyyden yhteys ryhmäidentiteetin muihin ulottuvuuksiin oli mielenkiintoinen, sillä korkeat pisteet muilla skaaloilla eivät aina olleet yhteydessä korkeaan tyypillisyyden kokemukseen. Lisäksi vain tavoitteiltaan erilaiset killat erosivat toisistaan tällä ulottuvuudella ja pelaamiskokemukseen se oli yhteydessä melko heikosti. Asteikon osiot mittasivat vastaajan arviota siitä, kuinka *tyypillisenä* ryhmänjäsenenä hän itseään piti. On mahdollista, että tällä asteikolla korkeat pisteet saanut vastaaja on todella ollut tyypillinen ryhmänsä edustaja ja korkean keskiarvon ryhmässä jäsenet ovat olleet samankaltaisempia kuin muissa ryhmässä. Mutta asteikon osiot saattoivat myös mitata minän stereotyyppittelyä, jossa yksilöt omaksuivat ryhmää koskevat stereotypiat myös itseään määrittäviksi (vrt. Sinclair, Hardin, & Lowery, 2006). Ryhmän samankaltaisuus ja minän stereotyyppittely eivät tässä tutkimuksessa ehkä nousseet esille, jos ne ovat seurauksia esimerkiksi yksilön persoonallisuudesta tai sellaisista ryhmän ominaisuuksista, joita ei tässä tutkittu. Asiaa voisi selvittää testaamalla asteikkoa heterogeenisessä ryhmässä, jossa on tarjolla selkeitä stereotyyppisiä malleja, jotka ryhmän jäsenet voivat helposti liittää itseensä. Tulevaisuudessa asteikon sisältöä pitäisi myös laajentaa uusilla osioilla, jotka täsmentävät mitä se todellisuudessa mittaa.

Kokemukseen ryhmän arvosta muille erilaiset killan ominaisuudet vaikuttivat selvästi, mutta pelaamiskokemukseen se oli yhteydessä melko vaatimattomasti. Tämä ulottuvuus liittyi läheisesti ryhmän arvoon vastaajalle itselleen, mikä on ymmärrettävää WoWin kaltaisessa ympäristössä, jossa ryhmät ovat helposti vaihdettavissa. Pelin ulkopuolisessa maailmassa yksilö voi useammin kuulua esimerkiksi vähemmistöryhmään, jota hän itse arvioi positiivisesti, mutta valtaväestö negatiivisesti. Esimerkiksi Crockerin ym. (1994)

tutkimuksessa afroamerikkalaisilla opiskelijoilla ryhmän arvo itselle ei ollut yhteydessä ryhmän arvoon muille. WoWissa pelaajan ikä oli tekijä, jossa ryhmän arvo muille ja itselle erosivat: ikä ei ollut yhteydessä ryhmän henkilökohtaiseen arvottamiseen, mutta julkiseen arvottamiseen kyllä. Verkkopeleissä häirikoillakin on tapana muodostaa omia ryhmiä (Foo & Koivisto, 2004), ja tällaisten muiden pelaajien halveksumien ryhmien jäsenten tutkiminen voisi tarjota huomattavaa lisäinformaatiota ryhmäidentiteettiin kuuluvan julkisen ja yksityisen arvioinnin eroista verkkoympäristössä.

Ryhmän arvoa vastaajalle mittaavaan asteikkoon yhdistettiin faktorianalyysin perusteella yksi minän ja muiden yhteyttä mittaava osio, joka sopi tähän ulottuvuuteen myös sisällöltään. Kokemus ryhmän arvosta itselle oli osion lisäämisen jälkeen yhteydessä kokemukseen ryhmän arvosta muille yhtä vahvasti kuin Luhtasen ja Crockerin (1992) tutkimuksissa. Asteikko erotteli ryhmiä hyvin ja se oli yhteydessä pelaamiskokemukseen ja heikommin myös peliaikaan. Tämä ei ole sikäli yllättävää, että tutkimukseen osallistuneet pelaajat olivat melko kokeneita kiltapelaajia ja mahdollisesti jo asettuneet hyväksi kokemaansa kiltaan. Ongelmana on, että vahvasti ryhmään identifioituneiden pelaajien keskiarvo oli lähellä arviointiasteikon maksimia, jolloin hajonta jäi pieneksi. Testaamalla arviointimenetelmää toisenlaisessa ympäristössä voitaisiin selvittää, vaativatko osiot muokkausta niin, että ne kykenisivät erottelemaan havaintoja paremmin.

Merkitystä ja riippuvuussuhteen tunnetta mittaamaan ennustetut osiot yhdistyivät VERI-mittarissa yhdeksi asteikoksi, joka mittasi ryhmän merkitystä ja tärkeyttä yksilön minäkuvassa. Merkitys oli yhteydessä pelaamiskokemukseen ja peliin viikoittain käytettävään aikaan. Tässä tutkimuksessa kiltajäsenyyttä ei pidetty kovin merkityksellisenä. Koska merkitystä mittaavat osiot muodostuivat tässä tutkimuksessa kahden eri arviointimenetelmän osioista, on liian aikaista arvioida kuinka merkityksellisiä muut kuin kiltajäsenyydet tällä asteikolla arvioituna olisivat. On mahdollista, että merkitystä tulkitaan laajemmassa, oikean maailman kontekstissa kuin VERI-mittarin muita ulottuvuuksia, jotka sijoitetaan läheisemmin pelimaailman kontekstiin. Pelaaja saattaa esimerkiksi tulkita julkisen arvioinnin osioiden kysyvän *muiden pelaajien* arviota killasta, ei muiden ihmisten yleensä. Merkitystä mittaavaa asteikkoa voisi mahdollisesti laajentaa

osioilla, jotka erottelevat verkossa esiintyvään minään liitetyt merkitykset oikean maailman minäkuvasta. Tämä ei kuitenkaan ole mielekästä, jos tavoitteena on kehittää luotettava arviointimenetelmä, joka on validoitu myös verkon ulkopuolisen maailman ryhmissä.

Minän yhdistämistä muihin mittaavan skaalan reliabiliteetti säilyi riittävänä ja osa ryhmistä erosi sen suhteen toisistaan. Minän yhteydellä muihin oli mitatuista ulottuvuuksista merkittävin yhteys pelaamiskokemukseen ja se oli läheisesti yhteydessä killan merkityksellisyyteen. Yhdessä ne mittasivat ryhmäidentiteettiin liittyvää affektiivista komponenttia. Kognitiivista komponenttia edustava tietoisuus ryhmän sisällöstä säilyi muuttumattomana ja myös sillä oli sekä hyvä reliabiliteetti että kyky erotella ryhmiä toisistaan. Pelaamiskokemukseen tämä ulottuvuus oli yhteydessä heikosti, mutta muihin ryhmäidentiteetin ulottuvuuksiin selvästi. Vahvasti kiltaan identifioituneet pelaajat olivat myös hyvin tietoisia kiltaan ja sen jäseniin liittyvästä sisällöstä. Vaikuttaisi siis siltä, että ryhmän käytäntöjen ja historian tunteminen voisi vahvistaa ryhmään kuulumista. Kyse on kuitenkin vastaajan subjektiivisesta arviosta tietoisuudestaan, joka voi poiketa todellisesta tietämyksen määrästä.

VERI-mittarin suurin heikkous on kahden alkuperäisen ulottuvuuden putoaminen pois mittarista. Sosiaalisen juurtumisen skaalan heikon reliabiliteetin taustalla saattavat olla vastaajien erilaiset tulkinnat ihmissuhteesta – osa pelaajista saattaa erotella verkossa sijaitsevat suhteet oikean maailman suhteista, osa ei. Esimerkiksi Yeen tutkimuksessa (2006a) 39 % miespelaajista ja 53 % naispelaajista piti verkkoroolipelin ystäviä yhtä hyvinä tai parempina kuin pelin ulkopuolisia ystäviä. Vaikka monet pelaajat ovat muiden jäsenten kanssa sosiaalisessa vuorovaikutuksessa päivittäin, se saatetaan mieltää WoWin sisäiseksi tapahtumaksi ja erilliseksi arkielämän sosiaalisista suhteista. Jatkossa voi olla syytä täsmentää osioita asian suhteen, jos sosiaalista juurtumista halutaan yrittää integroida osaksi mittaria.

Käytökseen osallistumista mittaavalla skaalalla oli kyselylomakkeessa vain kaksi osiota ja se saattaisi laajennettuna osoittautua luotettavaksi. Killoissa on usein sääntöjä killan

toimintaan osallistumisesta ja monille pelaajille kiltajäsenyys voi olla ennen kaikkea yhdessä pelaamista ja kilta toiminnallinen yhteisö. Yhteisöllisyys näkyy tällaisissa yhteisöissä sosiaalisen vuorovaikutuksen muotona ja siihen vaikuttavina normeina ja tavoitteina (Lehtonen, 1990). Käytökseen osallistumisen asteikkoa laajentamalla olisi ehkä mahdollista päästä käsiksi niihin pelaajiin, joille ryhmäjäsenyys on muodostunut pitkälti yhteisen toiminnan ympärille.

4.2. Killan ja pelaajan ominaisuuksien yhteys ryhmäidentiteettiin

Tämän tutkimuksen koehenkilöt olivat pelanneet WoWia keskimäärin kaksi vuotta ja olleet nykyisen kiltansa jäsenenä vajaat 11 kuukautta. Kaksi kiltaa kolmesta oli yli seitsemän kuukautta vanha ja vastaajista vain alle 15 % oli jäsenenä killassa, jossa oli vähemmän kuin 26 jäsentä. Aineiston perusteella syntyi kuva kestävämmistä killoista kuin aiemmissa tutkimuksissa (vrt. Williams ym., 2006). Tähän tutkimukseen koehenkilöt tulivat WoW-aiheisilta keskustelupalstoilta ja yleisesti peliaihteisten lehtien kotisivuilta, minkä seurauksena tutkimukseen valikoitui vapaaehtoisia vastaajia, jotka olivat kokeneempia ja innokkaampia pelaajia kuin WoW-pelaajat keskimäärin. Tällöin myös killat näyttäytyvät kestävämpinä ja suurempina kuin ne todellisuudessa ovat. Tämän tutkimuksen metodilla ei saatu yhtä hyvin perusjoukkoa kuvaavaa otosta kuin satunnaisella otannalla olisi saatu, joten tuloksiin on suhtauduttava varauksella. Aineisto koostui pääosin WoWia pitkään pelanneista suomalaisista miehistä, jotka olivat yliedustettuina vastaajajoukossa; naisten osuus oli vain kuusi prosenttia, kun se aiemmissa tutkimuksissa on ollut noin 15 % (Seay ym., 2004; Yee, 2006c).

Pelaajien kokemus ryhmäidentiteetistä vaihteli WoWissa huomattavasti ja tätä vaihtelua havainnollistettiin viidellä ryhmäidentiteetti-profiililla. Heikon, keskitason ja vahvan ryhmäidentiteetin profiilit olivat samanmuotoisia ja vain ryhmäidentiteetin vahvuudet vaihtelivat, mutta kahdessa ryhmässä profiilit olivat erilaisia. Ensimmäisessä ryhmässä ryhmäidentiteetti koettiin muuten vahvana, mutta killan merkitys minäkuvan kannalta oli

hyvin vähäinen ja pelaajan kokemus minän yhdistymisestä muihin ryhmän jäseniin oli keskitasoa. Tällaiset pelaajat pitivät itseään tyypillisinä ryhmänjäseninä, arvioivat kiltaa hyvin positiivisesti ja ovat tietoisia kiltaan liittyvistä asioista, mutta eivät pidä kiltaa tärkeänä osana elämäänsä. Toisessa ryhmässä kiltaan identifioiduttiin vahvasti, mutta pelaaja ei luokitellut itseään tyypilliseksi jäseneksi. Tällaiset pelaajat saattoivat todella olla erilaisia kuin killan muut pelaajat tai kilta saattoi olla niin heterogeeninen, että pelaajan oli vaikea ajatella tyypillistä ryhmän jäsentä. Näille erilaisille profiileille ei kuitenkaan löydetty selkeää selitystä ja ne saattavat olla seurausta myös vastaajien persoonallisuuseroista tai muista tässä tutkimuksessa mittaamatta jääneistä tekijöistä.

Jäsenyyden kestolla oli selvä ryhmäidentiteetin kokemusta vahvistava vaikutus. Tämä on luonnollista, sillä siteiden muodostuminen ryhmään ja sen jäseniin vie aikaa. Pelaajan WoWiin käyttämä aika oli yhteydessä kaikkiin ryhmäidentiteetin ulottuvuuksiin paitsi kokemukseen itsestä tyypillisenä killan jäsenenä. Vahvimmat yhteydet olivat merkitystä mittaavalla skaalalla ja minän yhteydellä muihin. Pelissä paljon aikaansa viettävä myös kokee sen tärkeäksi, ja toisaalta tärkeäksi koetussa ryhmässä myös mielellään vietetään enemmän aikaa. Minäkuvan kannalta tärkeäksi koettu kiltajäsenyys voi toisaalta olla yhteydessä myös ongelmalliseen pelaamiseen. Yksilö, jonka minäkuvassa verkkoroolipelin ryhmäjäsenyys on merkitsevässä osassa, saattaa pelata paljon, joskus ehkä liikaakin. Aihetta ei tässä tutkimuksessa käsitelty, mutta jatkossa ongelmapelaamista tutkittaessa olisi hyvä ottaa huomioon myös positiiviseksi koetun ryhmäjäsenyyden merkitys liiallisessa pelaamisessa. Verkon ryhmäjäsenyyksiä ei silti pidä ottaa ongelmina, vaan ne voivat toimia myös positiivisina tukiverkkoina, jos yksilö ei ole löytänyt pelin ulkopuolisen maailman ryhmistä itselleen mieluisia jäsenyyksiä.

Nuoret kokivat kiltajäsenyyden minäkuvansa kannalta merkityksellisemmäksi kuin vanhemmat pelaajat. Kasvaessaan ihminen liittyy jäseneksi uusiin, aiempia tärkeämpiin ryhmiin, jolloin vanhojen ryhmien merkitykset pienenevät tai katoavat. Nuorilla pelaajilla WoW saattaa olla merkittävä sosiaalinen ympäristö ja kenties ainoa yhteisöllinen harrastus. Tällöin WoW:n merkitys väistyy pelaajan kasvaessa. Toinen vaihtoehto on, että WoW ja muut verkkoroolipelit ovat vielä niin nuori ilmiö, etteivät vanhemmat pelaajat ole

voineet liittyä näihin virtuaalisiin yhteisöihin nuoruusiässään. Tässä tapauksessa WoWin kaltaisen verkkoyhteisön merkitys ei iän myötä väistyäkään, vaan pelaajalle verkkoyhteisön jäsenyys on yhtä luonnollinen ja merkitsevä kuin perinteistenkin yhteisöjen jäsenyydet. Nuoriin verrattuna vanhat pelaajat arvioivat tässä tutkimuksessa kiltansa olevan julkisesti arvostetumpi. Tämä johtuu luultavasti siitä, että he kuuluvat useammin kiltoihin, jotka ovat valikoivia jäsenistön suhteen. WoWin nuoria pelaajia saatetaan pitää esimerkiksi peli- tai yhteistyötaidoiltaan heikompina. Tähän liittyy myös WoWia kauan pelanneiden kokemus, että muut arvostavat heidän kiltansa – he saattavat todella päästä jäseneksi kiltoihin, jotka ovat muita kiltoja menestyneempiä ja suositumpia.

Keskisuurten kiltojen jäsenet kokivat kiltansa arvostetummaksi kuin pienten tai suurten kiltojen jäsenet. Pienillä killoilla tätä vaikutusta selittää niiden luonne toimia usein oikean elämän sidosten ympärillä (Williams ym., 2006). Jotkut yli 100 hengen killat saatetaan kokea keskisuuria vähemmän arvostetuiksi esimerkiksi siksi, että niihin jäseneksi pääseminen on helpompaa. On mahdollista, että todelliset huippukillat valikoivat jäsenensä tarkemmin ja jäivät näin kooltaan keskisuuriksi. Killan arvostuksen objektiivinen arviointi on vaikeaa, mutta esimerkiksi Internet-sivustolla Wowjutsu.com killat ovat paremmuusjärjestyksessä niiden suorittamien raidien perusteella. Tällaista objektiivista arviointia voisi käyttää tutkimuksen tukena kun halutaan selvittää killan kuuluisuuden ja menestyksen vaikutusta pelaamiskokemukseen.

Suuriin kiltoihin kuulumista arvotettiin negatiivisemmin kuin pieniin tai keskisuuriin kiltoihin kuulumista ja myös tietoisuus ryhmän sisällöstä oli muita matalampi. Yli 100 hengen killat saattavat olla vaikeita hallinnoida ja suuressa ryhmässä muut jäsenet ja killan historia jäivät vieraammiksi. Optimaalinen ryhmäkoko verkkoroolipelissä saattaa tämänkin tutkimuksen perusteella olla jossain 25–100 hengen välillä, kuten Allen (2004) esittää, vaikka myös pienillä killoilla on paikkansa pelin ulkopuolisten ihmissuhteiden ylläpidossa. On tärkeää huomata, että tulokset koskivat kilta-muuttujien päävaikutuksia. Luonnollisessa ympäristössä ryhmät muodostuvat erilaisiksi. Esimerkiksi tämän tutkimuksen aineistossa pienten kiltojen jäsenet olivat muita vanhempia, pelasivat WoWia muita vähemmän ja olivat olleet kiltansa jäsenenä lyhyemmän aikaa.

Williams ym. (2006) tulokset vahvemmassa sosiaalisuudesta järjestäytyneissä killoissa pätivätkin myös ryhmäidentiteettiin, joka koettiin vahvemmassa killoissa, joilla oli selkeät säännöt. Tämä voi olla seurausta killan paremmasta hallinnoinnista ja lisääntyneestä yhdessä pelaamisesta, johon on selkeät, pelaamista sujuvoittavat säännöt. Järjestäytyneempiin kiltoihin saatetaan valikoida tarkemmin hyvämaineisia pelaajia, jotka osoittautuvat koeajan jälkeen myös hyviksi tiimipelaajiksi. Sääntöjen rooliin ryhmäidentiteetin luomisessa viittaa myös vahvempi ryhmäidentiteetin kokemus vanhoissa killoissa. Killan ikä ei ollut kovin merkittävä tekijä ryhmäidentiteetin kokemuksessa, kun otettiin huomioon vastaajan jäsenyyden kesto. Killan iällä oli silti vaikutusta – kenties vanhoilla killoilla on parempi maine, joka houkuttaa kiltaan parempia jäseniä. Niillä on myös ollut aikaa kehittää toimivia käytäntöjä ja pitkäikäisiä sosiaalisia verkostoja, jotka vahvistavat uusienkin jäsenten kokemusta ryhmään kuulumisesta.

Tavoitteiltaan erilaiset killat vaikuttivat ryhmäidentiteetin kokemiseen, joka oli voimakkaimmillaan roolipeli-killoissa ja heikoimmillaan niissä raid/PvP-killoissa, jotka eivät pitäneet sosiaalista vuorovaikutusta tärkeänä. Puhtaiden raid/PvP-kiltojen heikompaa ryhmäidentiteetin kokemusta selittää niiden painottuminen pelitavoitteiden suorittamiseen sosiaalisen vuorovaikutuksen kustannuksella. Pelihahmon roolipelaaminen ei selvästikään vaikuta ryhmäidentiteettiin ainakaan negatiivisesti, tämän tutkimuksen tulosten perusteella jopa päinvastoin. Selitystä killan tavoitteiden vaikutukseen ryhmäidentiteettiin ei tämän tutkimuksen tuloksilla voida selittää, ja aihetta kannattaisi ehkä lähestyä laadullisen tutkimusotteen kautta. Roolipelaamista verkkoroolipeleissä on tutkittu hyvin vähän ja roolipelaamisen on katsottu eroavan WoWissa huomattavasti normaalista pelaamisesta (Williams ym., 2006).

4.3. Ryhmäidentiteetti osana pelaamiskokemusta

Tämän tutkimuksen perusteella ryhmäidentiteetti oli yhteydessä pelaamiskokemukseen. Heikosti ryhmään identifioituneet pelaajat kokivat rooliin sitoutumisen heikommaksi kuin

kiltaan kuulumattomat tai kiltaan vahvemmin identifioituneet pelaajat. Voimakkaimmin ryhmäidentiteetin kokeneet pelaajat sitoutuivat pelin rooliin kiltaa kuulumattomia enemmän. Korkea ryhmäidentiteetti oli yhteydessä myös korkeaan nautittavuuteen ja valenssiin; matalammin ryhmäidentiteetin kokevat pelaajat olivat samalla tasolla kiltaan kuulumattomien pelaajien kanssa. WoW:n viikoittainen pelaajaikaa kasvoi ryhmäidentiteetin kokemuksen vahvistuessa. Myös aiemmissa tutkimuksissa on kiltaan kuulumisen havaittu olevan yhteydessä peliin käytettyyn aikaan (Ducheneaut ym., 2006). Oleellisinta on tästä tutkimuksesta saatu tieto siitä, että vaikka kiltajäsenyys todella sai jäsenen pelaamaan enemmän – tai paljon pelaavat liittyivät useammin kiltoihin – vasta ryhmään identifioituminen oli yhteydessä positiivisempaan pelaamiskokemukseen. Jos pelaaja koki olevansa kiltansa jäsen vain heikosti, jäi myös pelaamiskokemus samalle tasolle kiltaan kuulumattomien kanssa, vaikka hän pelaisi WoW:ia kiltaan kuulumattomia enemmän. Tämä tukee ajatusta sosiaalisuuden merkityksestä viihdyttävän pelaamiskokemuksen syntymisessä WoWissa ja mahdollisesti muissakin verkkoroolipeleissä.

Pelaajan kokemukset minäkuvansa kannalta merkityksellisestä killasta ja minänsä yhdistämisestä muihin olivat yhteydessä rooliin sitoutumiseen sekä pelaamiskokemuksen nautittavuuteen. Mitä positiivisemmin kiltaa arvioitiin, sitä nautittavammaksi ja mielihyvää tuottavammaksi myös pelaaminen koettiin. Näiden yhteyksien taustalla on ehkä yhteisiä tekijöitä, jotka tuottavat sekä viihdyttävän pelaamiskokemuksen että tunteen ryhmään kuulumisesta. Toisaalta positiivinen ryhmäidentiteetti voi olla yksi välittävä tekijä, jolla ryhmä vahvistaa positiivista pelaamiskokemusta.

Pelaajien kannalta yhteydet positiivisen pelaamiskokemuksen ja ryhmäidentiteetin välillä ovat kannustavia. Itsensä kokeminen tyypilliseksi ryhmänjäseneksi ei juuri vaikuttanut pelaamiskokemukseen. Tämä voidaan tulkita esimerkiksi niin, että pelaaja voi säilyttää henkilökohtaisen identiteettinsä myös killan jäsenenä ja olla mukana hyvin heterogeenisessä ryhmässä. Vastaajan kokemus killan arvosta muille oli heikosti yhteydessä nautittavuuteen ja valenssiin, eikä lainkaan rooliin sitoutumiseen. Pieniin tai muista syistä vähemmän positiivista huomiota kerääviin kiltoihin kuulumisen ei tässä tutkimuksessa heikentänyt pelaamiskokemusta. Sen sijaan mahdollisuudet positiiviseen

pelaamiskokemukseen olivat otollisimmat killoissa, joita pelaaja itse arvosti, jotka tuntuivat hänelle tärkeiltä ja merkityksellisiltä, ja joissa hän koki kuuluvansa yhteen muiden ryhmäläisten kanssa myös affektiivisella tasolla.

4.4. Lopuksi

Tässä tutkimuksessa on rivien välistä luettavissa oletus, että virtuaalinen maailma poikkeaisi "oikeasta" maailmasta. Tutkimuksen tavoitteena oli siirtää perinteiset arviointimenetelmät verkkoon ja selvittää ryhmäidentiteetin esiintymistä virtuaalisissa ryhmissä. Virtuaalinen maailma laajenee väistämättä oikeaan maailmaan kun mukaan astuvat oikeat ihmiset, jotka liittävät virtuaalimaailmaan merkityksiä, kokemuksia ja ihmisten välisiä suhteita. Yksilön kannalta jako virtuaaliseen ja oikeaan olisi mielekästä vain silloin, kun tämä itse jakaa mainitun näkemyksen ja havaitsee virtuaalisen ja oikean maailman erilailla. Ihmiset kasvavat yhä nuorempina yhteiskuntaan, jossa yhteisöt ja ihmissuhteet solmitaan virtuaalisesti verkossa ja ne limittyvät luonnollisesti perinteiseen kanssakäymiseen. Virtuaalinen kanssakäyminen ei ole vain pelien ominaisuus; virtuaalisissa asuntoesittelyissä voi tutustua asuntoon ja järjestää virtuaalikokouksia todellisuutta läheisesti jäljittelevässä tilassa (Astikainen & Kiuru, 2008). Oleellisiksi nousevat kysymykset siitä, miten ihmiset tulkitsevat ja arvottavat näitä ihmissuhteita ja kuinka todellisiksi he kokevat nämä median välittämät ihmiset.

Ryhmäidentiteetin yleiset rakenteet olivat läsnä virtuaaliympäristössä ja monilla pelaajilla kokemus ryhmään kuulumisesta oli vahva ja erityisen korkeaksi koettiin killan arvo pelaajalle itselleen. Tutkimusten perusteella ryhmän arvo itselle ja muille on yhteydessä yksilön henkilökohtaiseen itsetuntoon (Luhtanen & Crocker, 1992). Pelaamisen kautta yksilö voi saada uusia mahdollisuuksia tällaisiin positiivisiin ryhmäjäsenyyksiin, jotka tukevat pelaajan itsetuntoa ja psyykkistä hyvinvointia. Monille pelaaminen voi olla perinteisiin joukkueharrastuksiin vertautuvaa toimintaa, johon kuuluu keskeisesti yhdessä oleminen, ihmissuhteet, tiimityöskentely ja hauskanpito. Pelejä tuntemattomalta

henkilöltä voi jäädä huomaamatta, että pelaamiseen liittyy paljon positiivisia ilmiöitä, joista ryhmään kuuluminen on vain yksi esimerkki; verkkopelit tarjoavat mahdollisuuksia myös yhteistyötaitojen oppimiseen (Yee, 2006a).

Keskeinen ja vielä ratkaisematon kysymys on, siirtävätkö pelaajat kokemuksen ryhmään kuulumisesta virtuaalimaailmasta arkielämään. Tässä tutkimuksessa kiltaa ei pidetty minäkuvan kannalta kovin merkityksellisenä, mutta se ei vielä tarkoita ettei kiltajäsenyydellä voisi olla vaikutusta. VERIn merkitystä mittaavat osiot ovat pääosin Luhtasen ja Crockerin tutkimuksesta (1992), jossa ne eivät olleet yhteydessä henkilökohtaiseen itsetuntoon. Pelaajat viettivät korkeasti arvostamansa killan jäsenten kanssa 20-30 tuntia joka viikko, mikä on huomattavasti enemmän kuin monissa ryhmäharrastuksissa. Vuorovaikutuksessa käytettävää mediaa keskeisemmäksi tekijäksi saattaakin muodostua muiden ihmisten suhtautuminen ryhmään. Yksilön kiltaan perustuva ryhmäidentiteetti saattaa olla aktiivinen vain WoW:n maailmassa ja menettää merkityksensä pelin ulkopuolella, jossa muut ihmiset eivät pidä sitä todellisena tai tärkeänä.

Tässä tutkimuksessa muodostettu VERI on ensimmäinen verkkoroolipeliin kehitetty ryhmäidentiteetin arviointimenetelmä. Se on empiirisesti muodostettu kansainvälisestä aineistosta luonnollisessa peliympäristössä mittaamaan kuutta ryhmäidentiteetin ulottuvuutta, joiden on tässä tutkimuksessa todettu olevan yhteydessä positiiviseen pelaamiskokemukseen. Vaikka arviointimenetelmä toimi luotettavasti, sen osioissa on vielä parannettavaa. Seuraava askel on viedä mittari erilaiseen ympäristöön ja katsoa, miten se soveltuu ryhmäidentiteetin mittaamiseen toisentyyppisissä verkkoyhteisöissä ja -peleissä ja näin laajentaa ymmärrystämme verkkoon liittyvistä ilmiöistä. Toiseksi on selvitettävä, miten verkon ryhmäidentiteetit vertautuvat perinteisiin ryhmiin ja mikä on niiden yhteys yksilön muuhun elämään, kuten psyykkiseen hyvinvointiin tai persoonallisuuteen. Kolmanneksi on tutkittava VERI-mittarin yhteyttä erilaisiin pelaamismotiiveihin, sillä ne voivat olla keskeisessä roolissa ryhmäidentiteetin muodostumisessa. Ryhmäidentiteetin yhteyttä pelaamiskokemukseen tarkasteltiin tässä tutkimuksessa kolmella pelaamiskokemuksen ulottuvuudella. Tämän yhteyden

laajentaminen muihin pelaamiskokemuksen ulottuvuuksiin on oleellista, jotta voitaisiin paremmin ymmärtää pelaamisen viihdyttävyyttä. Toimivasta ryhmäidentiteetti-mittarista voisi tulla keskeinen työkalu uusien verkkopelien suunnitteluun ja nykyisten ratkaisujen testaamiseen.

Lähteet:

- Allen, C. (2004). The dunbar number as a limit to group sizes. Haettu 13.3.2008 osoitteesta: http://www.lifewithalacrity.com/2004/03/the_dunbar_numb.html
- Ashmore, R. D., Deaux, K., & McLaughlin-Volpe, T. (2004). An organizing framework for collective identity: Articulation and significance of multidimensionality. *Psychological Bulletin*, 130(1), 80-114.
- Astikainen, R., & Kiuru, K. (2008, 27. huhtikuuta). Tietokonepeli vie virtuaaliseen asuntoesittelyyn. *Helsingin Sanomat*, s. F 2.
- Bartle, R. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. Haettu 6.3.2008 osoitteesta: <http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm>
- Bartle, R. (2004). *Designing virtual worlds*. Berkeley, Kalifornia: New Riders.
- Baym, N. K. (1995). The emergence of community in computer-mediated communication. Teoksessa S. G. Jones (Toim.), *Cybersociety: Computer-mediated communication and community* (ss. 138-163). Thousand Oaks, Kalifornia: Sage.
- Blizzard Entertainment, I. (2008a). Blizzard entertainment - company profile. Haettu 11.3.2008 osoitteesta: <http://www.blizzard.com/us/inblizz/profile.html>
- Blizzard Entertainment, I. (2008b). World of Warcraft reaches new milestone: 10 million subscribers. Haettu 24.1.2008 osoitteesta <http://www.blizzard.co.uk/press/080122.shtml>
- Chen, M. (2005, kesäkuu). Addressing social dilemmas and fostering cooperation through computer games. Tutkimus esitetty DiGRA:n konferenssissa "Changing Views - Worlds in Play", Vancouver, Kanada. Haettu 5.10.2007 osoitteesta <http://www.digra.org/dl/db/06278.44316.pdf>

- Chen, V. H., & Duh, H. B. (2007). Understanding social interaction in World of Warcraft. ACE '07: Proceedings of the International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology, Salzburg, Itävalta. 21-24.
- Cooley, C. H. (1983). Social organization: A study of the larger mind. New Brunswick, New Jersey: Transaction Books.
- Crocker, J., Luhtanen, R., Blaine, B., & Broadnax, S. (1994). Collective self-esteem and psychological well-being among white, black, and asian college students. Personality and Social Psychology Bulletin, 20, 503-513.
- Deaux, K., Reid, A., Mizrahi, K., & Ethier, K. A. (1995). Parameters of social identity. Journal of Personality and Social Psychology, 68(2), 280-291.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). Intrinsic motivation and self-determination in human behavior. New York: Plenum.
- Driskell, R. B., & Lyon, L. (2002). Are virtual communities true communities? examining the environments and elements of community. City & Community, 1(4), 373-390.
- Ducheneaut, N., & Moore, R. J. (2004). The social side of gaming: A study of interaction patterns in a massively multiplayer online game. CSCW '04: Proceedings of the 2004 ACM Conference on Computer Supported Cooperative Work, Chicago, Illinois. 360-369.
- Ducheneaut, N., Yee, N., Nickell, E., & Moore, R. J. (2006). Alone together?: Exploring the social dynamics of massively multiplayer online games. CHI '06: Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems, Montréal, Quebec. 407-416.
- Ducheneaut, N., Yee, N., Nickell, E., & Moore, R. J. (2007). The life and death of online gaming communities: A look at guilds in World of Warcraft. CHI '07: Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems, San Jose, Kalifornia. 839-848.

- Ellemers, N., Kortekaas, P., & Ouwerkerk, J. W. (1999). Self-categorisation, commitment to the group and group self-esteem as related but distinct aspects of social identity. *European Journal of Social Psychology*, 29(2-3), 371-389.
- Fernback, J., & Thompson, B. (1995). Virtual communities: Abort, retry, failure? Haettu 11.3.2008 osoitteesta: <http://www.well.com/user/hlr/texts/VCcivil.html>
- FIGMA. (2008). Pelimarkkinatietoa 2007. Haettu 31.3.2008 osoitteesta: <http://www.figma.fi/tiedote13022008.htm>
- Foo, C. Y., & Koivisto, E. M. I. (2004, joulukuu). Grief player motivations. Tutkimus esitetty konferenssissa "Other players", Kööpenhamina. Haettu 2.8.2007 osoitteesta: http://www.itu.dk/op/papers/yang_foo_koivisto.pdf
- Ford, J. K., MacCallum, R. C., & Tait, M. (1986). The application of exploratory factor analysis in applied psychology: A critical review and analysis. *Personnel Psychology*, (39), 291-314.
- Freud, S. (1920/1975). *Beyond the pleasure principle* (Käönt. J. Strachey). New York: Norton.
- Giles, J. (2007). Social sciences: Life's a game. *Nature*, 445, 18-20.
- Griffiths, M. D., Davies, M. N. O., & Chappell, D. (2004). Online computer gaming: A comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of Adolescence*, 27(1), 87.
- Griffiths, M. D., Davies, M. N. O., & Chappell, D. (2003). Breaking the stereotype: The case of online gaming. *CyberPsychology & Behavior*, 6(1), 81-91.
- Gurin, P., & Townsend, A. (1986). Properties of gender identity and their implications for gender consciousness. *British Journal of Social Psychology*, 25(2), 139-148.
- Hair, L. M., Anderson, R., Tatham, R., & Black, W. (1998). *Multivariate data analysis: With readings* (5. painos). New Jersey: Prentice-Hall.

Heere, B. (2005). Internal and external group identities of a sports team: The development of a multi-dimensional team identity scale. (Väitöskirja, Florida State University, 2005). Haettu 18.7.2007 osoitteesta:

<http://etd.lib.fsu.edu/theses/available/etd-07112005-084939/>

Heller, K. (1989). Return to community. *American Journal of Community Psychology*, 17(1), 1-15.

Jakobsson, M., & Taylor, T. L. (2003). The Sopranos meets Everquest - social networking in massively multiuser networking games. Tutkimus esitetty konferenssissa "MelbourneDAC, the 5th International Digital Arts and Culture", Melbourne, Australia. Haettu 8.6.2007 osoitteesta:

<http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Jakobsson.pdf>

Karasawa, M. (1991). Toward an assessment of social identity: The structure of group identification and its effects on in-group evaluations. *British Journal of Social Psychology*, 30(4), 293-307.

Kent, S. L. (2001). The ultimate history of video games: From pong to pokemon and beyond: The story behind the craze that touched our lives and changed the world. New York: Three Rivers Press.

Kiesler, S., Siegel, J., & McGuire, T. W. (1988). Social psychological aspects of computer-mediated communication. Teoksessa I. Greif (Toim.), Computer-supported cooperative work: A book of readings (ss. 657-682). San Francisco, Kalifornia: Morgan Kaufmann Publishers.

Koh, J., & Kim, Y. (3/04). Sense of virtual community: A conceptual framework and empirical validation. *International Journal of Electronic Commerce*, 8(2), 75-94.

La Guardia, J. G., Ryan, R. M., Couchman, C. E., & Deci, E. L. (2000). Within-person variation in security of attachment: A self-determination theory perspective on

attachment, need fulfillment, and well-being. *Journal of Personality and Social Psychology*, 79(3), 367-384.

Lazzaro, N. (2004, maaliskuu). Why we play games: Four keys to more emotion in player experiences. Tutkimus esitetty konferenssissa "Games Developers", San Jose, Kalifornia. Haettu 6.3.2008 osoitteesta:

http://www.xeodesign.com/xeodesign_whyweplaygames.pdf

Lea, M., & Spears, R. (1995). Love at first byte? building personal relationships over computer networks. Teoksessa T. Wood, & S. Duck (Toim.), *Under-studied relationships: Off the beaten track*. (ss. 197-233). Thousand Oaks, Kalifornia: Sage Publications.

Lea, M., Spears, R., & de Groot, D. (2001). Knowing me, knowing you: Anonymity effects on social identity processes within groups. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 27(5), 526-537.

Lehtonen, H. (1990). *Yhteisö*. Jyväskylä: Vastapaino.

Lombard, M., & Ditton, T. (1997). At the heart of it all: The concept of presence. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 3(2). Haettu 5.3.2008 osoitteesta: <http://jcmc.indiana.edu/vol3/issue2/lombard.html>

Luhtanen, R., & Crocker, J. (1992). A collective self-esteem scale: Self-evaluation of one's social identity. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 18(3), 302-318.

Mael, F. A., & Tetrick, L. E. (1992). Identifying organizational identification. *Educational & Psychological Measurement*, 52(4), 813.

Malone, T., & Lepper, M. (1987). Making learning fun: A taxonomy of intrinsic motivations in learning. Teoksessa R. E. Snow, & M. J. Farr (Toim.), *Aptitude, learning and instruction: Vol. 3. conative and affective process analyses* (ss. 223-253). Hillsdale, New Jersey: Lawrence Erlbaum.

Maslow, A. H. (1954). *Motivation and personality*. New York: Harper & Brothers.

- Moore, R. J., Gathman, E. C. H., Ducheneaut, N., & Nickell, E. (2007). Coordinating joint activity in avatar-mediated interaction. CHI '07: Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems, San Jose, Kalifornia, USA. 21-30.
- Nardi, B., & Harris, J. (2006). Strangers and friends: Collaborative play in World of Warcraft. CSCW '06: Proceedings of the 2006 20th Anniversary Conference on Computer Supported Cooperative Work, Banff, Alberta, Kanada. 149-158.
- Nario-Redmond, M. R., Biernat, M., Eidelman, S., & Palenske, D. J. (2004). The social and personal identities scale: A measure of the differential importance ascribed to social and personal self-categorizations. *Self & Identity*, 3(2), 143-175.
- NPD Group. (2008). 2007 U.S. video game and PC game sales exceed \$18.8 billion marking third consecutive year of record-breaking sales. Haettu 5.3.2008 osoitteesta: http://www.npd.com/press/releases/press_080131b.html
- Nunnally, J. C. (1978). *Psychometric theory* (2. painos). New York: McGraw-Hill.
- Phinney, J. S. (1992). The multigroup ethnic identity measure: A new scale for use with diverse groups. *Journal of Adolescent Research*, 7(2), 156-176.
- Postmes, T., & Spears, R. (2002). Behavior online: Does anonymous computer communication reduce gender inequality? *Personality and Social Psychology Bulletin*, 28(8), 1073-1083.
- Rogers, P., & Lea, M. (2005). Social presence in distributed group environments: The role of social identity. *Behaviour & Information Technology*, 24(2), 151-158.
- Ryan, R. M., Rigby, C. S., & Przybylski, A. (2006). The motivational pull of video games: A self-determination theory approach. *Motivation and Emotion*, 30(4), 347-363.
- Seay, A. F., Jerome, W. J., Lee, K. S., & Kraut, R. E. (2004). Project massive: A study of online gaming communities. CHI '04: CHI '04 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems, Wien, Itävalta. 1421-1424.

- Sellers, R. M., Rowley, S. A. J., Chavous, T. M., Shelton, J. N., & Smith, M. A. (1997). Multidimensional inventory of black identity: A preliminary investigation of reliability and construct validity. *Journal of Personality & Social Psychology*, 73(4), 805-815.
- Sherry, J., Lucas, K., Greenberg, B., & Lachlan, K. (2006). Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference. Teoksessa P. Vorderer & J. Bryant (Toim.), *Playing Computer Games: Motives, Responses, and Consequences* (ss. 213-224). Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Sinclair, S., Hardin, C. D., & Lowery, B. S. (2006). Self-stereotyping in the context of multiple social identities. *Journal of Personality and Social Psychology*, 90(4), 529-542.
- Tajfel, H. (1978). Social categorization, social identity, and social comparison. Teoksessa H. Tajfel (Toim.), *Differentiation between social groups: Studies in the social psychology of intergroup relations* (ss. 61–76). Lontoo: Academic Press.
- Tajfel, H., & Turner, J. C. (1986). The social identity theory of inter-group behavior. Teoksessa S. Worchel, & L. W. Austin (Toim.), *Psychology of intergroup relations* (ss. 7-24). Chicago: Nelson-Hall.
- Takatalo, J., Häkkinen, J., Kaistinen, J., & Nyman, G. (2007). Measuring user experience in digital gaming: Theoretical and methodological issues. *Proceedings of the IS&T/SPIE Symposium on Electronic Imaging, San Jose, Kalifornia, USA*. 1-13.
- Turner, J. C., Hogg, M. A., Oakes, P. J., Reicher, S. D., & Wetherell, M. S. (1987). *Rediscovering the social group: A self-categorization theory*. Cambridge, Massachusetts: Basil Blackwell.
- Utz, S. (2003). Social identification and interpersonal attraction in MUDs. *Swiss Journal of Psychology*, 62(2), 91-101.
- Walther, J. B. (1992). Interpersonal effects in computer-mediated interaction. *Communication Research*, 19(1), 52-90.

- Williams, D., Caplan, S., & Xiong, L. (2007). Can you hear me now? the impact of voice in an online gaming community. *Human Communication Research*, 33(4), 427-449.
- Williams, D., Ducheneaut, N., Xiong, L., Zhang, Y., Yee, N., & Nickell, E. (2006). From tree house to barracks: The social life of guilds in World of Warcraft. *Games and Culture: A Journal of Interactive Media*, 1(4), 338-361.
- Woodcock, B. (2008a). MMOG subscriptions market share - February 2008. Haettu 11.3.2008 osoitteesta: <http://www.mmogchart.com/Chart7.html>
- Woodcock, B. (2008b). Total MMOG active subscriptions. Haettu 11.3.2008 osoitteesta: <http://www.mmogchart.com/Chart4.html>
- Yee, N. (2006a). The demographics, motivations and derived experiences of users of massively-multiuser online graphical environments. *PRESENCE: Teleoperators and Virtual Environments*, 15, 309-329.
- Yee, N. (2006b). Motivations for play in online games. *CyberPsychology & Behavior*, 9(6), 772-775.
- Yee, N. (2006c). The psychology of massively multi-user online role-playing games: Motivations, emotional investment, relationships and problematic usage. Teoksessa R. Schroeder, & A. Axelsson (Toim.), *Avatars at work and play: Collaboration and interaction in shared virtual environments* (ss. 187-207). Lontoo: Springer Netherlands.
- Yee, N., Bailenson, J. N., Urbanek, M., Chang, F., & Merget, D. (2007). The unbearable likeness of being digital: The persistence of nonverbal social norms in online virtual environments. *CyberPsychology & Behavior*, 10(1), 115-121.

Liite 1. Koehenkilöiden taustamuuttujien keskiarvot ja keskihajonnat sekä niiden välisten erojen merkitsevyydet eri kiltamuuttujilla

Kilta-muuttujan nimi ja vapausasteet (I,J)	n	Ikä, vuotta			WoW-kokeneisuus, kk			Killan jäsen, kk			Peliäika h/vko		
		k.a.	k.h.	F	k.a.	k.h.	F	k.a.	k.h.	F	k.a.	k.h.	F
Killan koko (2, 1200)				8.59***			7.88***			6.26**			8.16***
1-25 jäsentä	164	24.14	6.83		21.8	10.51		8.77	9.58		23.44	14.62	
26-100 jäsentä	868	22.22	5.4		25.04	9.46		10.83	10.24		28.29	16.08	
yli 100 jäsentä	171	23.26	6.89		23.92	10.46		12.7	10.17		25.23	14.55	
Sääntöjen määrä (1, 1201)				.39			14.01***			.94			13.01***
Vähän sääntöjä	419	22.78	5.99		23	10.51		10.42	10.12		24.96	16.03	
Paljon sääntöjä	784	22.55	5.82		25.21	9.32		11.02	10.23		28.39	15.51	
Killan ikä (1, 1201)				33.98***			58.81***			377.59***			3.13
6 kk tai alle	387	21.21	5.22		21.36	10.64		3.58	4.81		28.36	16.26	
7 kk tai yli	816	23.3	6.06		25.9	9.03		14.25	10.27		26.64	15.51	
Killan tavoitteet (3, 1199)				1.01			15.67***			4.82**			3.50*
Sosiaalinen raid	537	22.88	5.6		26.46	8.68		12.04	10.64		28.32	15.73	
Puhdas raid/PvP	246	22.45	6.07		22.91	10.25		9.57	9.81		27.96	16.39	
PvP	135	22.89	6.32		21.36	10.94		9.84	9.94		24.17	16.89	
Roolipeli	285	22.19	6.02		23.4	10.11		10.04	9.54		25.83	14.5	
VERI-profiilit (5, 1303)				3.06**			31.32***			22.14***			12.00***
Ei jäsenenä killassa	106	21.06	5.46		14.97	10.86		-	-		19.06	16.39	
Heikko identifikaatio	185	22.19	5.72		19.78	10.95		5.41	6.76		22.61	15.42	
Keskitason identifikaatio	352	22.7	6		23.82	10.14		9.93	9.85		26.27	15.52	
Vahva identif., ei tärkeä	185	23.09	5.68		26.03	8.37		12.05	10.35		26.16	14.69	
Vahva identif., epätyypillinen	234	23.24	6.01		26.36	8.47		13.7	10.76		30.15	16.30	
Vahva identifikaatio	247	21.93	5.8		25.79	9.43		12.46	10.48		29.90	15.73	
Yhteensä	1309	22.5	5.86		24.44	9.8		10.81	10.19		27.19	15.77	

*** p < .001. ** p < .01. * p < .05.

Liite 2.a. Ryhmittelyanalyysillä muodostettujen kiltatyypin keskiarvot (suluissa k.k.v.) tavoitteiden suhteen sekä ryhmäerojen merkitsevyydet

Killan tavoitteet	Killan tyyppi				F(3, 1199) ¹
	Sosiaalinen	Puhdas		Roolipeli	
	raid	raid/PvP	PvP		
	k.a.	k.a.	k.a.	k.a.	
PvP	3.08 (.07)	3.93 (.10)	4.46 (.19)	4.19 (.09)	43.25***
Raidaus	6.73 (.02)	6.46 (.06)	2.81 (.12)	6.33 (.05)	835.96***
Roolipelaus	1.37 (.03)	2.52 (.09)	3.25 (.19)	4.72 (.07)	511.49***
Sosiaalinen	6.11 (.03)	4.20 (.07)	5.96 (.10)	6.47 (.03)	380.80***
vuorovaikutus					

*** p < .001

¹ Yksisuuntaisen varianssianalyysin F-arvo

Liite 2.b. Ryhmittelyanalyysillä muodostettujen ryhmien keskiarvot (suluissa k.k.v.) ja ryhmäerojen merkitsevyydet, kun ryhmittelevinä muuttujina ryhmäidentiteetin ulottuvuudet

Ryhmäidentiteetin ulottuvuudet	Ryhmäidentiteetti-profiilit					F(4, 1198) ¹
	Heikko identif.	Keskitason identif.	Kilta ei tärkeä	Epä-tyypillinen	Vahva identif.	
	n = 185	n = 352	n = 185	n = 234	n = 247	
	k.a.	k.a.	k.a.	k.a.	k.a.	
Minän luokittelu	3.79 (.09)	4.19 (.06)	5.49 (.05)	3.75 (.06)	5.89 (.04)	259.65***
Julkinen arviointi	4.24 (.07)	4.92 (.04)	5.51 (.06)	5.89 (.05)	5.69 (.07)	128.83***
Yksityinen arviointi	4.29 (.07)	5.60 (.03)	6.28 (.04)	6.45 (.03)	6.68 (.03)	529.80***
Merkitys	2.13 (.07)	3.08 (.05)	2.56 (.05)	3.99 (.06)	4.64 (.05)	289.57***
Minän yhteys muihin	2.91 (.09)	4.32 (.05)	4.80 (.07)	5.55 (.05)	6.03 (.05)	371.74***
Tietoisuus sisällöstä	3.73 (.08)	4.71 (.04)	5.74 (.05)	5.67 (.05)	6.15 (.04)	349.28***

*** p < .001

¹ Yksisuuntaisen varianssianalyysin F-arvo

Liite 3. Tässä tutkimuksessa kehitetyn VERI-asteikon osiot, ulottuvuudet ja osioiden alkuperäislähteet

Skaala	Osio
Kokemus itsestä tyypillisenä ryhmän jäsenenä (Karasawa, 1991)	I think it is accurate if I am described as a typical member of my guild I feel good if I was described as a typical member of my guild
Kokemus ryhmän arvosta muille (Luhtanen & Crocker, 1992)	In general, others respect the guild that I am a member of Overall, my guild is considered good by others Most people consider my guild, on the average, to be more ineffective than other guilds (k) In general, others think that the guild I am member of is unworthy (k)
Kokemus ryhmän arvosta itselle (Luhtanen & Crocker, 1992)	I am proud to think of myself as a member of the guild In general, I'm glad to be a member of my guild I feel good about the guild I belong to
(Mael & Tetrick, 1992)	When I talk about this guild, I usually say "we" rather than "they"
Ryhmän merkitys minäkuvassa (Luhtanen & Crocker, 1992)	The guild I belong to is an important reflection of who I am Overall, my guild has very little to do with how I feel about myself (k) In general, belonging to the guild is an important part of my self-image
(Gurin & Townsend, 1986)	My guild has affected me personally What happens to my guild will have something to do with what happens in my life
(Mael & Tetrick, 1992)	I'm very interested in what others think about this guild
Minän yhdistäminen muihin (Mael & Tetrick, 1992)	When someone criticizes this guild, it feels like a personal insult The guild's successes are my successes When someone praises this guild, it feels like a personal compliment
Tietoisuus ryhmän sisällöstä (Heere, 2005)	I am aware of the tradition and history of the members of my guild I am aware of the tradition and history of my guild I know the rituals that go with being a member of my guild I know the ins and outs of my guild

(k) Käännetty osio.

Liite 4.a. Bonferroni-korjatut kiltamuuttujien t-testit pareittain, kun riippuvina muuttujina ryhmäidentiteetin ulottuvuudet

		VERI-skaala					
Ryhmä-muuttuja		Minän luokittelu	Julkinen arviointi	Yksityinen arviointi	Merkitys	Minän yhteys muihin	Tietoisuus sisällöstä
(I)	(J)	(I-J) ¹	(I-J) ¹	(I-J) ¹	(I-J) ¹	(I-J) ¹	(I-J) ¹
Killan koko							
1-25	26-100	.21	-.34**	.04	-.10	.24	.23
	yli 100	.17	-.06	.54***	.16	.42	.55**
26-100	yli 100	-.04	.28*	.50***	.26	.18	.32*
Killan tavoitteet							
Raid	Puhdas Raid/PvP	.02	.09	.37*	.03	.34	.18
	PvP	-.54*	-.06	.09	-.24	.02	-.22
	Roolipeli	-.45*	-.34*	-.28	-.55**	-.17	-.32
Puhdas Raid/PvP	PvP	-.56*	-.14	-.28	-.27	-.32	-.40
	Roolipeli	-.47*	-.43**	-.64***	-.58**	-.51*	-.50**
PvP	Roolipeli	.09	-.29	-.36*	-.31	-.19	-.10

*** p < .001. ** p < .01. * p < .05

¹ Ryhmien kovarianssianalyysin perusteella estimoitujen keskiarvojen erotus

Liite 4.b. Bonferroni-korjatut ryhmäidentiteetti-profiilien t-testit pareittain, kun riippuvina muuttujina pelaamiskokemuksen ulottuvuudet ja pelaaja

		Pelaamiskokemuksen ulottuvuudet			Pelaaja, h/vko
Kiltaan identifioituminen		Rooliin sitoutuminen	Nautittavuus	Valenssi	
(I)	(J)	(I-J) ¹	(I-J) ¹	(I-J) ¹	(I-J) ¹
Ei killan jäsen	Heikko identifikaatio	.44*	.05	-.03	- 3.75
	Keskitason identif.	.08	-.19	-.16	- 7.40***
	Vahva, ei tärkeä id.	.25	-.25	-.39**	- 7.33**
	Vahva, epätyypillinen id.	-.26	-.64***	-.56***	-11.36***
	Vahva identifikaatio	-.71***	-.90***	-.72***	-10.66***
Heikko	Keskitason identif.	-.37**	-.24	-.13	- 3.66
	Vahva, ei tärkeä id.	-.19	-.30*	-.36**	- 3.59
	Vahva, epätyypillinen id.	-.70***	-.69***	-.53***	- 7.62***
	Vahva	-1.15***	-.95***	-.69***	- 6.91***
Keskitason id.	Vahva, ei tärkeä id.	.17	-.06	-.23*	.07
	Vahva, epätyypillinen id.	-.33**	-.45***	-.40***	- 3.96*
	Vahva identifikaatio	-.78***	-.71***	-.56***	- 3.26
Vahva, ei tärkeä	Vahva, epätyypillinen id.	-.51***	-.39***	-.17	- 4.03
	Vahva identifikaatio	-.96***	-.65***	-.33***	- 3.33
Vahva, epätyyp.	Vahva identifikaatio	-.45***	-.26*	-.17	.71

*** p < .001. ** p < .01. * p < .05

¹ Ryhmien kovarianssianalyysin perusteella estimoitujen keskiarvojen erotus